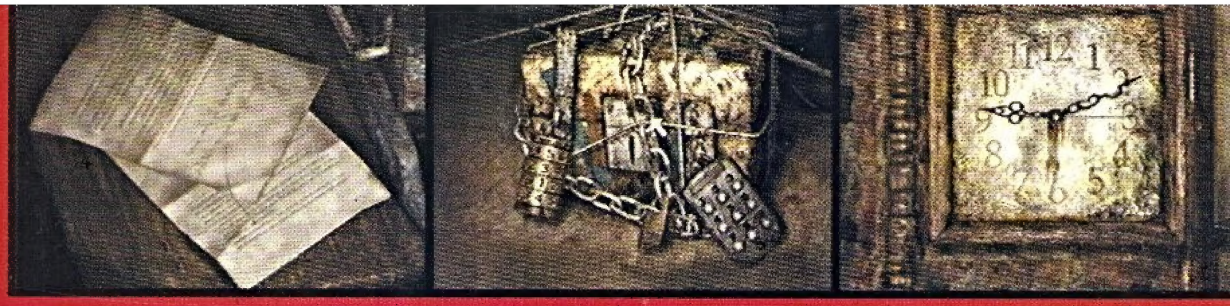
- TRAMA CONTADA DETALHADAMENTE
- ESTRATÉGIA SUPER DETALHADA E FÁCIL DE ACOMPANHAR
- LOCALIZAÇÃO EXATA DOS ITENS
- MUITAS DICAS E INFORMAÇÕES



GAMESTATION especial

PROGAMES
ANO I - NÚMERO 9 - R$ 5,90

SILENT HILL 1 & 2

Desvende todos os mistérios desta cidade

APENAS 5,90

SUPER PROMOÇÃO 128-BITS EM DOSE TRIPLA

PARTICIPE E ESCOLHA O SEU

Seu guia definitivo de sobrevivência

ISSN 15175812
9 771517 581009 00009

FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez e segurança

Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games consoles, jogos e acessórios

SITE SEGURO, COMPRE NO CARTÃO PARCELADO OU ATRAVÉS DE BOLETO BANCÁRIO

www.progames.com.br

GAMESTATION
Especial

É uma publicação da:

PROGAMES
HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA

Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretora Comercial
Eliná de Paula Motta

Coordenador Editorial
Gilsomar P. Livramento

Redação e diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Fabrício Masaki Koketsu
Marcos José R. de Sales
Homero Letonai

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar

Coordenador de Internet
Higor Eduardo Motta

Marketing
Carolina Paula Motta

Assistente Comercial
Vander Cardoso Gomes
Carlos Eduardo Oliveira Pereira

Atendimento
Flávia Paula Marques
Mariana de Paula Motta

Publicidade
José Donizete de Paula

Colaboradores
Leina Paula Marques
Naile Paula Marques

Adquira os números atrasados no setor de atendimento nos telefones: (0xx11) 3641-0444 ou 3641-0448 ou então através de nosso super site: www.progames.com.br

Endereço para correspondência
Rua Pio XI, nº 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Cep: 05060-000
e-mail: falecom@progames.com.br

Impressão: Plural Editora e Gráfica

Distribuição: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

EDITORIAL

Os consoles de 128-bits tornaram os jogos ainda mais incríveis e cheios de desafios, trazendo ao jogador novas emoções. E a nossa promoção caprichou nestas máquinas, saiba mais na página 38 e participe da promoção Dose Tripla 128-bits. Ela está imperdível e o melhor, é você quem escolhe a sua máquina.

Mas se você não for um dos ganhadores desta promoção, não tem problema. Pois você vai ganhar com certeza duas super estratégias de dois jogos da Konami que são considerados um clássico do vídeo game, Silent Hill e Silent Hill 2. Ambos os jogos possuem enredos incríveis, que fazem com que o jogador experimente diferentes formas de medo.

Em Silent Hill, você será o escritor Harry Mason que sairá de férias com sua filha Cheryl para visitar pequenas cidades do interior. Sua primeira parada será a cidade de Silent Hill, porém ao chegar nos limites da cidade Harry Mason perderá o controle de seu carro, caindo em uma ribanceira, batendo o veículo violentamente.

Ao recobrar a consciência, a filha de Harry Mason, Cheryl, terá desaparecido em meio a um denso nevoeiro. Sendo ela a única alegria de sua vida, ele decide sair à sua procura e assim terá início o seu grande pesadelo do qual ele só poderá sair se sobreviver a todos os perigos. Ele terá que desvendar muitos mistérios na cidade e vagar através de suas ruas, entre a realidade e um mundo bizarro, cheio de monstros e criaturas horrendas. E por último ele terá que se defrontar com uma força sobrenatural que está além da compreensão humana, chamada Samael.

Para ajudá-lo, preparamos uma estratégia detalhada contando todo o enredo com as informações necessárias e ainda a revelação de todos os segredos e todos os finais.

Mas se você pensou que a história terminaria aí, pois está muito enganado. Em Silent Hill 2 você viverá uma nova aventura descobrindo uma outra parte da cidade que não foi mostrada no primeiro jogo. Nesta aventura você será o personagem James Sunderland, que receberá uma carta de sua esposa Mary, pedindo para que ele vá até a cidade de Silent Hill encontrá-la em um lugar muito especial, onde ambos passaram bons momentos juntos. Isto não seria nenhum problema para James Sunderland, a não ser o fato de sua esposa já estar morta há três anos. A ausência de sua esposa durante este período lhe causou uma grande tristeza. Mas ao receber a carta, ele fica muito intrigado, pois a letra da carta é a mesma de sua esposa Mary e então decide descobrir o que de fato está acontecendo.

Este é o ponto de partida para um novo pesadelo, que revelará segredos do passado da cidade de Silent Hill, tornando a aventura ainda mais misteriosa. E as coisas se tornam ainda mais complicadas, quando ele encontra com pessoas estranhas que o fazem viver no limite entre a loucura e a sanidade. Afinal Mary estará viva, esperando por ele em algum lugar da cidade? Bem, isso é você que terá que desvendar e para ajudar, você contará com uma super estratégia com todas as respostas necessárias, além de todos os segredos e os finais que o jogo oferece. Mas a coragem será por sua conta.

E agora chega de tantas revelações, pois caberá a você destrinchar estes dois super jogos enquanto nós preparamos a próxima edição da sua GameStation Especial. Ah, não se esqueça da promoção, hein? Boa sorte!

Os editores

PROGAMES + LOJISTAS

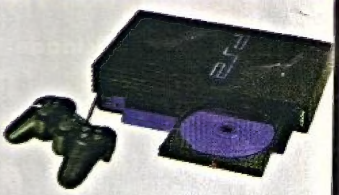
Essa parceria pode dar jogo e muito lucro!

Videogames

- Monte a sua locadora com a Progames
- Jogos para todos os sistemas, somente originais
- Lançamentos, novos e usados
- Compra, venda e troca
- Atendimento personalizado para encomenda de jogos
- Aceitamos parte de seu acervo usado, na compra de produtos novos
- Compramos todo seu acervo usado para revenda, desde que original e em bom estado de conservação. Todos os sistemas

Revistas

- Preços especiais para lojistas
- Lançamentos e números atrasados:
- GameStation Magazine
- GameStation Especial
- GameStation Dicas
- Gamers
- Anime Mix
- Pró-Dicas
- Etc.



RENOVE JÁ O SEU ACERVO

Grande variedade de produtos a preços de parceria, além de incríveis promoções.

TEL.: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - e-mail: falecom@progames.com.b**

RUA PIO XI Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-00

SUMÁRIO

- INTRODUÇÃO 06
- CONCEITOS BÁSICOS 08
- OS PERSONAGENS 09
- ARMAS 11

▶ Capítulo I - O começo de um pesadelo 13

A - A distorção da realidade 13
B - Nas ruas da velha Silent Hill 14
C - Em busca de um caminho 14
D - A casa misteriosa da rua Levin 15
E - A velha escola da cidade 15
F - Chegando ao segundo andar 16
G - O segredo da torre do relógio 16

▶ Capítulo II - Explorando Silent Hill 17

A - Novo contato com o submundo 17
B - Explorando a escola bizarra 18
C - O caminho para o porão 18
D - O devorador da escuridão 19
E - A estranha mulher da igreja 19
F - Chegando ao centro da cidade 20
G - O encontro no hospital Alchemilla 20

▶ Capítulo III - Do outro lado da cidade 21

A - Voltando ao mundo dos pesadelos 21
B - Explorando o hospital bizarro 22
C - Procurando o último Plate 22
D - Os quartos do subterrâneo 23
E - Encontrando a jovem enfermeira 23
F - Invadindo a loja de antiguidades 24
G - De volta ao hospital Alchemilla 24
H - Tentando entender a realidade 25
I - Um caminho até o lago da cidade 25
J - O ataque da mariposa gigante 26
K - Explorando os esgotos da cidade 26

▶ Capítulo IV - O mundo alternativo 27

A - Desvendando o lado sul da cidade 27
B - Salvando o Dr. Kaufmann 28
C - As pistas sobre as drogas 28
D - Acima de qualquer suspeita 29
E - O caminho para o farol abandonado ... 29
F - O novo encontro com Dahlia 30
G - O caminho para o Pq. de diversão 30
H - O confronto com Cybil Bennett 31
I - A manifestação de Alessa 31
J - Loucuras do mundo bizarro 32
K - O corredor dos puzzles 32

▶ Capítulo V - A aparição de Samael 33

A - O sofrimento de Lisa 33
B - Desvendando o código das portas 34
C - Reunindo as peças do quebra-cabeça ... 34
D - As visões do passado 35
E - A revelação da senhora Dahlia 35
F - A grande batalha contra Samael 36
• - DICAS 37

SILENT HILL 1

O LIMEAR ENTRE LOUCURA E REALIDADE

A cidade de Silent Hill foi esquecida pelo progresso desde o grande incêndio ocorrido há sete anos atrás, um incêndio que ninguém soube explicar como aconteceu ou onde teve início. Nesta cidade no passado, praticavam ceitas macabras com sacrifício de animais e em alguns casos até sacrifícios humanos. Por conta destes fatos sinistros a cidade tornou-se um ponto turístico.

"Alessa"

Após o grande incêndio, a cidade foi reconstruída e os habitantes que sobreviveram a abandonaram. Restaram apenas algumas pessoas e hoje dificilmente se vê alguma alma viva na cidade.

Harry Mason, um escritor de renome, viaja com sua filha Cheryl para Silent Hill, fugindo do stress da grande cidade. Ele e sua filha fizeram planos de visitar cidades pacatas durante sua viagem, da qual Silent Hill seria a primeira parada. No caminho houveram alguns incidentes estranhos com o veículo em que viajavam, o que retardou a viagem e eles somente conseguiram chegar nos limites da cidade a noite. Cheryl estava dormindo no banco da frente do carro e Harry Mason dirigia tranqüilamente quando uma policial em uma moto passou por eles,

INTRODUÇÃO

indo em direção a cidade. Minutos depois, Harry Mason avista mais a frente a moto da policial caída na estrada. Ele passa pela moto e observa que a policial desapareceu. Nesse ínterim, ele se distrai e ao olhar para frente uma pessoa repentinamente cruza a frente do carro, fazendo-o perder a direção do veículo que acaba caindo em uma ribanceira, provocando um grande impacto. Harry Mason perde a consciência e após despertar momentos depois, ele percebe que sua filha Cheryl desapareceu. Surge uma neblina repentina, o frio toma conta do ar e uma neve começa a cair. Harry Mason pouco depois avista sua filha Cheryl, ela segue para algum lugar mas parece não escutar os chamados de seu pai... em seguida ela desaparece.

Harry Mason fica apavorado, pois ele perdera a esposa e Cheryl é sua única companhia e o sentido de sua vida. Ele entra na cidade procurando por Cheryl, fatos estranhos começam a acontecer mas ele não desiste, pois está disposto a correr todos os riscos para encontrar sua filha. A partir deste ponto, Harry Mason começará a viver um pesadelo que o colocará no limite da loucura e a sanidade, onde entrará em um mundo paralelo e tomará conhecimento de uma antiga lenda da cidade que lhe será revelada...

Quando foi lançado em 1999, Silent Hill foi um dos jogos que seguiram os moldes da série Resident Evil da Capcom. Mas o grande diferencial entre os dois jogos são seus enredos, e este em Silent Hill foi o ponto máximo. A Konami inovou ao envolver elementos de filme de horror e histórias de suspense de uma forma que mexe com o emocional do espectador, fazendo o jogador experimentar diferentes medos, sensações e uma total ausência da realidade.

LISTA DE COMANDOS GERAIS

↑ ..... Andar para frente.
↓ ..... Andar para trás.
→ ..... Virar a direita.
← ..... Virar à esquerda.
■ ..... Correr.
X ..... Ação / atirar
● ..... Ligar / desligar lanterna.
▲ ..... Mostrar mapa.
L1 ..... Andar para a esquerda.
R1 ..... Andar para a direita.
L2 ..... Visão de exploração.
R2 ..... Empunhar arma.
L1 ou R1+■ ..... Correr de lado.
L1+R1 ..... Virar 180°.
↓+■ ..... Recuar.
Select ..... Abrir o inventário.
Start ..... Pausar o jogo.

Obs.: se você usar um controle Dual Shock, o mesmo vibrará simulando os batimentos cardíacos de Harry. Assim você poderá recarregar sua vida (os itens de cura são Health Drinks, Ampoules e First Aid Kits).

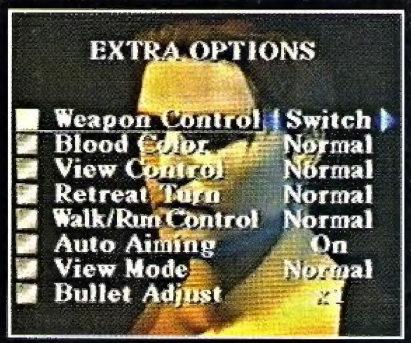
MANUAL DE SOBREVIVÊNCIA

Toda vez que um inimigo estiver por perto, Harry escutará sons estranhos sendo emitidos do seu rádio. Quando você derrubar um inimigo e o rádio continuar emitindo ruídos estranhos, aproxime-se do corpo e aperte o botão X. Desta maneira, Harry acertará um golpe definitivo que matará o inimigo.

Quando você estiver em lugares escuros, a mira automática não funcionará. Para acertar o alvo, você terá que ficar a uma distância razoável do mesmo.

Em alguns momentos, a melhor estratégia será fugir dos inimigos para economizar munição. Ao empunhar uma arma de fogo, Harry irá mirar no inimigo que estiver mais perto. Se você apertar para esquerda ou direita no direcional, você mudará de alvo. Quando você estiver cercado por muitos inimigos, apague a luz de sua lanterna e fuja. Desta forma os inimigos perderão o seu rastro.

Quando estiver dentro da tela Option, aperte L1, L2, R1 ou R2 para acessar o Extra Option., onde você poderá escolher o tipo da mira, cor do sangue etc. Ao finalizar o jogo no modo



Next Fear, duas novas opções estarão disponíveis no Extra Option, que são o **Bullet Adjust** e o **View Mode**.

Uma boa dica para habilitar os segredos do jogo é jogar na dificuldade Hard. Jogando nesta dificuldade, você somará mais pontos para deixar as armas secretas acessíveis no modo Next Fear (confira a seção Dicas para maiores detalhes). A estratégia foi feita de forma que o jogador faça o melhor final do jogo.

A FUNÇÃO DO RÁDIO

Logo no início do jogo, Harry encontrará um rádio quebrado. Ele emitirá ruídos e sons diferentes, para alertar a presença de inimigos. Os sons e ruídos mudarão de acordo com o número de inimigos e a distância que eles se encontram. **Obs.:** as criaturas não escutam os ruídos

UTILIZANDO ARMAS DE CURTO ALCANCE

Quando você não estiver usando armas de fogo, os movimentos mudarão de acordo com a forma que você apertar o botão de ação. Se você apertá-lo rapidamente, Harry usará golpes rápidos. Se você apertar o botão e o mantiver pressionado por dois segundos, Harry usará um ataque lento mas muito forte. Confira uma descrição das armas dos jogo na seção lista de armas.

CONHEÇA OS PERSONAGENS

HARRY MASON

Ele é um escritor que mora na cidade grande e está a procura de momentos tranqüilos em companhia de sua filha Cheryl. Decide então fazer uma viagem de férias em busca de uma cidade tranqüila. Desde que sua esposa morreu, Cheryl tornou-se o sentido de sua vida. Durante a viagem, ao se aproximar da pequena cidade de Silent Hill para onde se dirigia, ocorreu um acidente com o seu carro onde ele perdeu a direção e caiu em uma ribanceira, batendo violentamente o veículo. Cheryl desaparece e Harry Mason começa a procurá-la, sem saber que estava entrando em um terrível pesadelo do qual não poderá sair sem antes desvendá-lo.

CYBIL BENNETT

É uma agente do departamento de polícia da cidade de Brahms, que recebeu um chamado da cidade vizinha Silent Hill para que lá investigasse alguns acontecimentos estranhos que estão ocorrendo e também informações sobre experiências com drogas. Em sua investigação, a agente encontra Harry Mason desmaiado em um beco escuro da cidade. Cybil Bennett é uma pessoa de personalidade forte e que por esta característica decide investigar sozinha o que está acontecendo, mas ao descobrir que todas as entradas da cidade se tornaram precipícios e a impede de sair, ela então decide seguir Harry Mason e ajudá-lo a procurar sua filha. Diante de fatos inexplicáveis que estão ocorrendo em torno de Harry Mason e sua filha Cheryl, a agente Cybil Bennett fica ainda mais intrigada e continua investigando, para saber o que de fato está acontecendo na cidade.

CHERYL MASON

É a filha de Harry Mason que ainda bebê, foi encontrada na estrada por ele e sua esposa que a adotaram. Quando ela completou um ano de vida, a esposa de Harry morreu. Ele se apegou muito a ela. Aos sete anos de idade, Cheryl se tornou uma criança muito especial, manifestando qualidades prodígias. Depois de um acidente com o carro de seu pai na entrada da cidade de Silent Hill Cheryl desaparece, manifestando uma estranha ligação com esta cidade.

OS PERSONAGENS

LISA GARLAND

Lisa é uma enfermeira que trabalha no hospital Alchemilla na cidade de Silent Hill, que foi atingida com um golpe na cabeça e desmaiou... é o que ela se lembra. Quando voltou a si, o seu pior pesadelo tornou-se realidade. Ela tenta ajudar Harry Mason, informando a ele o que sabe. Mas parece que ela está sempre escondendo a verdade sobre o motivo que a prende ao hospital. Esta verdade está relacionada a uma criança que estava entre a vida e a morte, com ferimentos incuráveis.

DAHLIA GILLESPIE

É uma senhora estranha e muito reservada que reside em Silent Hill e que sabe muito sobre ceitas macabras ligadas a Samael. Dizem que ela enlouqueceu quando perdeu sua filha no grande incêndio, ocorrido na cidade há sete anos atrás. Desde a reconstrução da cidade, Dahlia passou a dizer que um demônio estaria por vir e que Silent Hill seria a porta de ligação entre os dois mundos. Ela é um dos poucos habitantes que sabe o que está acontecendo na cidade. Ao se encontrar com Harry Mason, ela deixa em suas mãos a salvação de Silent Hill. No entanto, Dahlia não é o que aparenta ser.

DR. MICHAEL KAUFMANN

O Dr. Kaufmann é um médico do hospital Alchemilla da cidade de Silent Hill. Ele dormia enquanto a cidade sofreu uma mudança repentina, fazendo os habitantes desapareceram e monstros surgirem do nada.

Por mais estranha que pareça a situação, o Dr. Kaufmann não se preocupa com o que está acontecendo, mas sim com algo que poderá acontecer. Ele se torna uma figura misteriosa que sabe muito mais sobre os acontecimentos do que está dizendo.

ALESSA GILLESPIE

Quando criança, Alessa foi vítima de experiências com drogas alucinógenas e de rituais macabros. No grande incêndio ocorrido na cidade, ela ficou gravemente ferida e passou a ter cuidados especiais, escondida no porão do hospital Alchemilla, mas foi considerada morta para os habitantes da cidade. Desde o dia do incêndio, fatos inexplicáveis tiveram início em Silent Hill. Sete anos depois, começaram a acontecer mudanças repentinas no clima e outros fatos que contrariam a realidade, principalmente depois da chegada de Cheryl.

LISTA DE ARMAS

No jogo você encontrará diferentes tipos de armas, em diferentes localidades. As armas Chainsaw, Rock Drill, Hyper Blaster e Katana são secretas, e você poderé encontrar informações mais detalhadas para adquiri-las na seção Dicas.

KICTHEN KNIFE

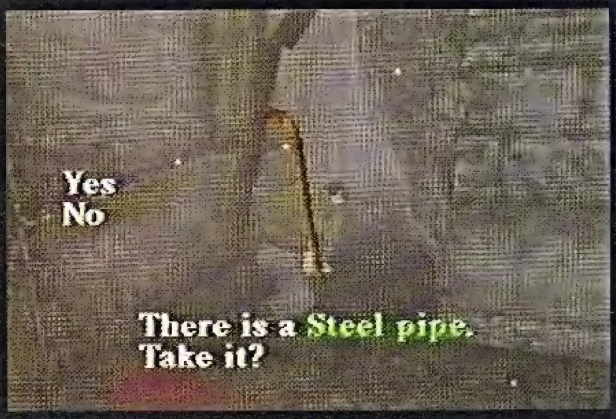
•**Tipo:** arma manual.
•**Aquisição:** encontrada sobre o balcão no início do jogo.
•**Descrição:** esta faca de cozinha é uma arma muito fraca e tem uma velocidade razoável no manuseio. E só deverá ser usada em situações extremas, pois ela exige que se esteja muito próximo do inimigo.

HANDGUN

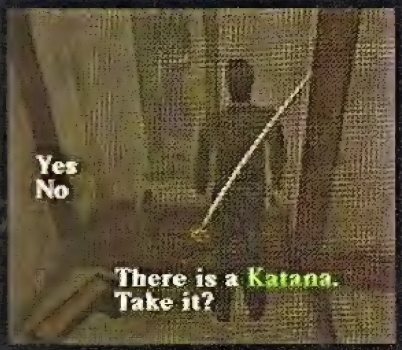
•**Tipo:** arma de fogo.
•**Aquisição:** Cybil Bennet entregará esta arma para Harry Mason no início do jogo.
•**Descrição:** a Handgun é uma boa arma para iniciar o jogo, mesmo ela não sendo forte. Seu alcance é muito bom contra inimigos a distâcia. Você poderá se movimentar e atirar ao mesmo tempo.

STEEL PIPE

•**Tipo:** arma manual.
•**Aquisição:** encontrado no beco da rua Finney.
•**Descrição:** este cano de aço é lento fraco, mas muito eficaz contra inimigos lentos. Use-o para matar zumbis quando quiser economizar munição. Evite usar esta arma contra inmigos rápidos ou voadores.



KATANA



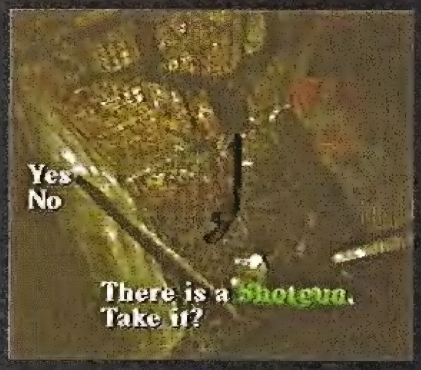
•**Tipo:** arma manual.
•**Aquisição:** dentro de um quarto trancado na casa atrás da Dog House (confira na seção Dicas).
•**Descrição:** arma com pequeno alcance, porém com velocidade e força equilibradas.

HAMMER

•**Tipo:** arma manual,
•**Aquisição:** na sala do gerador (no andar B), do hospital Alchemilla.
•**Descrição:** este martelo é uma das armas manuais mais fortes. Ela é ótima contra inimigos lentos, sendo também uma boa alternativa para se economizar munição.

LISTA DE ARMAS

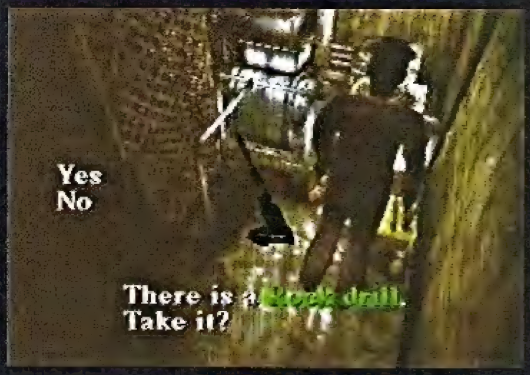
SHOTGUN

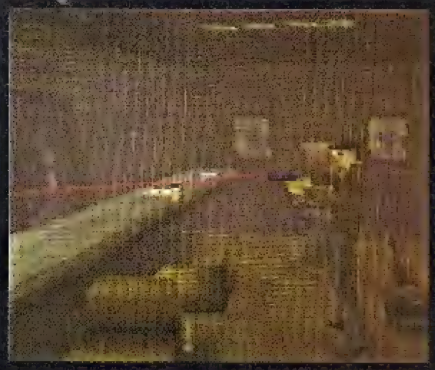


•Tipo: arma de fogo.
•Aquisição: encontrada no segundo andar, no banheiro masculino da escola.
•Descrição: esta arma é a mais equilibrada do jogo. Ela é forte e possui um bom alcance, embora seja lenta para recarregar. Assim como a Handgun, você poderá atirar e se movimentar ao mesmo tempo.

AXE

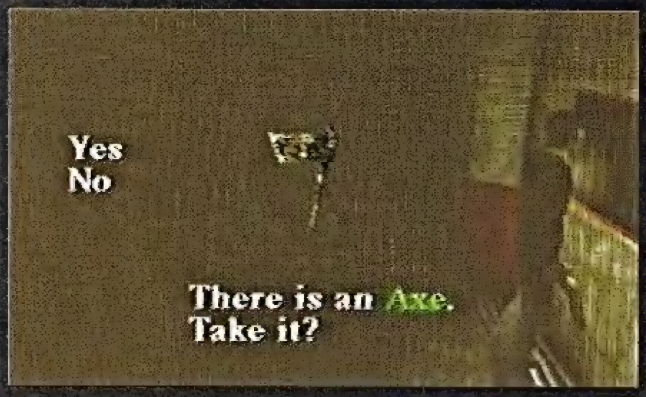
•Tipo: arma manual.
•Aquisição: encontrado na loja de antigüidades.
•Descrição: este machado é pequeno e lento, mas possui uma força média de ataque a curto alcance. Isso o colocará em perigo, já que terá que se aproximar muito do inimigo.





ROCK DRILL

•Tipo: arma manual.
•Aquisição: na sala abaixo da Bridge Control Room, na rua Bloch (confira na seção Dicas).
•Descrição: você precisará usar o Gasoline Tank para pegar esta arma. Embora ela seja lenta, esta britadeira possui força e alcance regulares. Você poderá manter os inimigos distantes enquanto os ataca.

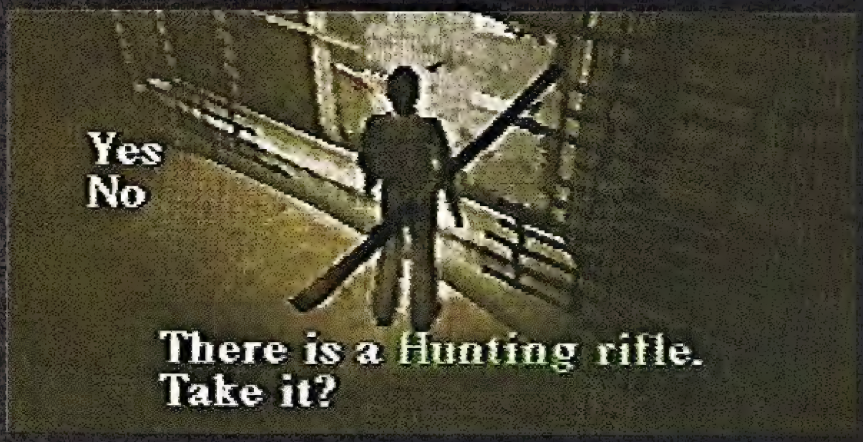


HYPER BLAST

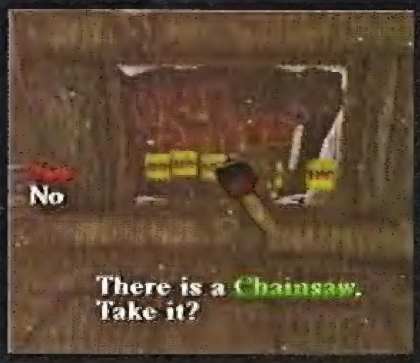
•Tipo: arma laser.
•Aquisição: você começa com esta arma após terminar o jogo fazendo o final UFO (confira na seção Dicas).
•Descrição: esta arma vem com mira laser que permite mirar perfeitamente seus inimigos. Outra grande vantagem é a sua munição infinita.

HUNTING RIFLE

•Tipo: arma de fogo.
•Aquisição: no shopping Silent Hill Town Center, durante o confronto com o Grub Worm.
•Descrição: o Hunting Rifle é a arma de fogo mais forte do jogo. Seu poder de destruição é muito forte e o seu alcance é bom. No entanto ela é muito lenta para recarregar, diferente das demais armas de fogo. Você não poderá atacar e se movimentar ao mesmo tempo.



CHAINSAW



•Tipo: arma manual.
•Aquisição: na vitrine da loja Cut Rite Chain-Saws, na rua Bloch (confira na seção Dicas).
•Descrição: você precisará usar o Gasoline Tank para pegar esta arma, que tem um bom alcance e velocidade, mas é fraca contra inimigos rápidos.

O COMEÇO DE UM PESADELO

PRIMEIRO CAPÍTULO

Nem sempre os fatos precisam ter uma explicação lógica, às vezes eles simplesmente acontecem. Talvez isso explique por que uma pessoa apareceu de repente na estrada, fazendo com que Harry Mason perdesse o controle de seu carro, caísse em uma ribanceira e batesse em uma das entradas da velha cidade de Silent Hill.

O acidente em si não teria maior importância desde que todos estivessem bem. Porém a filha de Harry desapareceu no acidente... será que ela está viva? Sim, Harry Mason a vê em meio ao nevoeiro, embora não tenha plena certeza de que seja ela. Ele a chama, mas Cheryl não lhe dá atenção e segue em frente. Ela parece estar procurando por alguma coisa e vai desaparecendo cada vez mais em meio ao denso nevoeiro. Harry Mason tem que encontrá-la, ele então entra em uma viela estranha e também desaparece.

Mais uma vez o clima se modifica, fazendo a noite chegar rapidamente trazendo uma chuva repentina. Vísceras humanas são vistas espalhadas no chão de um beco escuro... o que estará acontecendo? Harry Mason chega ao final da viela e descobre ser um beco sem saída. E não encontra Cheryl, ela simplesmente desapareceu. Estranhas criaturas que se parecem com crianças deformadas aparecem na sua frente segurando uma faca, elas surgem do nada e atacam Harry. Ele não pode fazer nada para se defender.

As criaturas então matam Harry Mason, que fica caído no beco. Momentos depois, Harry Mason acorda dentro de um Cafe. Sua expressão de espanto diz tudo. Teria sido um pesadelo ou ele está morto? Se foi um pesadelo, por que sua filha desapareceu? Se de fato foi realidade, como ele pôde continuar vivo? Alguma coisa muito estranha está acontecendo na cidade de Silent Hill, mas Harry Mason mesmo atordoado não desistirá e fará de tudo para encontrar sua filha Cheryl dentro deste pesadelo.

PARTE-A A distorção da realidade

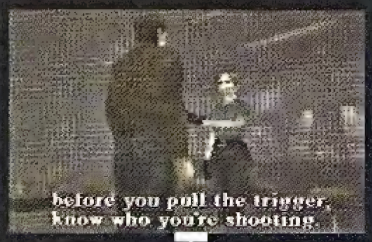
Alguém apareceu na estrada de repente, fazendo Harry Mason perder o controle do carro e cair em uma ribanceira. O veículo bate violentamente, pouco depois Harry Mason acorda e não vê sua filha. Aparece um nevoeiro intenso, o ar fica gelado e de repente começa a nevar. Assim começa a aventura de Harry Mason a procura de sua filha, em uma cidade que aparenta estar abandonada. Ao ter o controle sobre Harry Mason, siga em frente através da estrada. Harry Mason ouve o som de uma pessoa andando e logo avista uma **criança** que se parece com sua filha. Ele a chama mas a menina não responde, parece não escutá-lo. Em seguida ela desaparece no nevoeiro, siga em frente até Harry Mason chegar em uma viela. A

criança entrará através de um portão no final desta viela, vá atrás dela. O **portão** dará acesso a um beco sem saída, onde existe sangue e vísceras humanas espalhadas no chão. No final deste beco, ao cruzar um segundo portão, começará a chover e anoitecerá de repente. Continue seguindo no beco até chegar ao seu final, Harry Mason escutará ruídos estranhos.

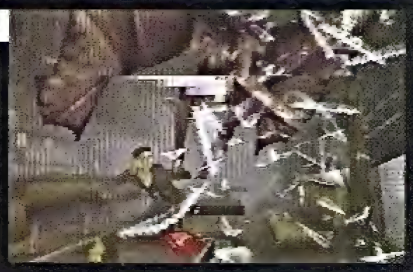
Logo esta outra parte do beco estará cheio de sangue e pedaços de carne humana. Harry Mason avistará um corpo totalmente mutilado na cerca. Em seguida estranhas criaturas que se parecem com crianças deformadas empunhando facas, seguirão Harry Mason e o matarão. Passado este fato, ele acordará dentro de um Cafe onde encontrará a agente Cybil Bennett.

PARTE-B Nas ruas da velha Silent Hill

Harry Mason não sabe dizer se estava sonhando ou se parte de seu sonho foi realidade mas uma coisa é certo, sua filha desapareceu. A agente Cybil Bennett diz para Harry Mason que ele foi a única pessoa que ela viu em toda a cidade. Como ela não pode ajudá-lo na procura de sua filha, ela lhe oferece a arma **Handgun**. Cybil Bennett sabe que alguma coisa bizarra está acontecendo em Silent Hill, os telefones estão mudos e a estação de rádio local não está funcionando. Ela irá até a cidade vizinha para pedir reforço e voltará para ajudar. Em seguida o controle voltará para Harry Mason. Equipe a sua Handgun e pegue o Health Drink, a Flashlight e o mapa da cidade de Silent Hill que está perto da máquina de Pinball. Aproveite para salvar o seu progresso no jogo caso queira, examinando o bloco de notas que será a forma durante o jogo de salvar o seu progresso.



Agora pegue a **Kitchen Knife** e outro Health Drink que estão do outro lado do balcão. Feito isso, tente sair do Cafe e um ruído estranho será emitido por um velho rádio que está sobre a mesa. Uma **criatura** alada aparecerá, mate-a usando a sua Handgun. Harry Mason então terá confirmação de que não está sonhando e agora pretende descobrir o que está de fato acontecendo na cidade. Vá pegar o Pocket Radio que está sobre a mesa e só então saia do Cafe.



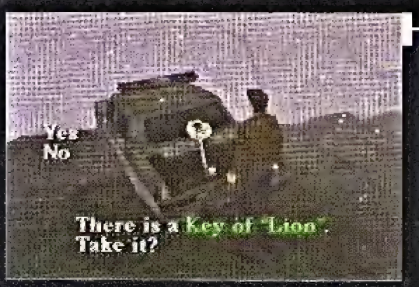
Do lado de fora, Harry Mason pretende voltar até aquele beco sem saída, para procurar por Cheryl novamente. O mapa indicará o local, mas antes você deverá explorar mais a cidade. Antes, do lado de fora do Cafe, você encontrará duas caixas de munição, pegue-as. Agora usando o mapa par a se orientar, siga para o norte até chegar no final da estrada Bachman.

PARTE-C Em busca de um caminho

Chegando ao final desta estrada, você descobrirá que ela está bloqueada. Possivelmente duas criaturas aparecerão, mate-as e verifique o carro de Harry Mason que estará do outro lado da rua e nele pegue um Health Drink. Depois siga para o oeste na rua Finney e na esquina, mate uma criatura que estará no estacionamento. Entre na loja em frente para pegar três Health Drinks e um First Aid Kit que estão nas prateleiras.

Feito isso, vá para o final da rua Finney ao norte. Na calçada você encontrará outros criaturas. Chegando ao final desta rua, você encontrará um carro de **polícia**.

Pegue uma caixa de munição que estará ao lado dele e em seguida, examine o porta malas.



para pegar a Key of "Lion".

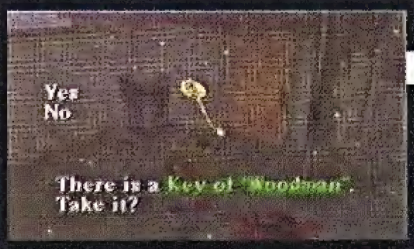
Agora vá para a rua Ellroy, parte dela estará interrompida. Caminhe por cima de uma **tábua** e você sairá em frente a uma casa, onde encontrará a Key of "Scarecrow" na caixa de correio e um Health Drink em frente a porta. Agora vá para a rua Matheson e ande na calçada da esquerda, para encontrar uma viela. No final desta viela haverão duas caixas de munição, pegue-as então volte e siga para o leste na rua Matheson (atenção, o lado sul da rua Bachman está interrompido). Ainda seguindo na calçada do lado esquerdo, você encontrará uma outra **viela**. Nela, mate três criaturas e pegue um First Aid Kit.

PARTE-D A casa misteriosa da rua Levin

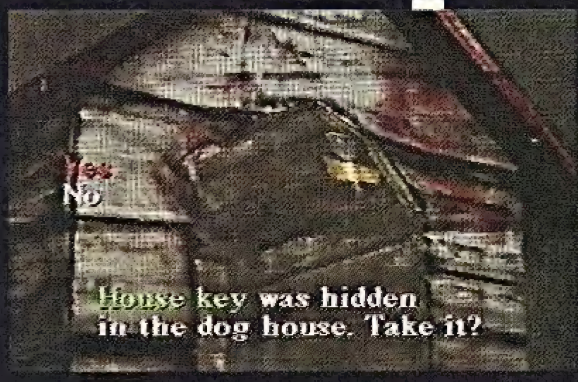
No final da rua Matheson, você encontrará alguns papéis mencionando estranhamente a localização de uma casinha de cachorro que fica do lado leste da rua Levin (se você for para o sul, na calçada da esquerda haverá um Health Drink na frente da última casa, mas tome muito cuidado com os inimigos).

Vá para o leste da rua Levin, mas por enquanto ignore a casinha de cachorro. Depois siga até a viela da rua Finny, indicada no mapa. Mate todos os inimigos que encontrar no caminho, cruze então o portão e vá para o final daquele beco sem saída. Depois de cruzar o segundo portão, pegue duas caixas de munição e mais ao lado estará o **caderno** de Cheryl.

Pegue o Steel Pipe e junto examine um pa-



pel onde tem uma mensagem para você ir até a escola (o mapa mostrará o lugar exato do seu objetivo). Agora siga para a próxima viela, localizada do lado oeste da rua Finny (a viela está localizada atrás daquele Cafe onde Harry Mason acordou). No meio desta viela, entre em um portão à direita para pegar dois itens, um Health Drink e a **Key of "Woodman"**. Feito isso, vá para a rua Levin e examine então a casinha de cachorro que está do lado esquerdo da rua, para pegar a **House Key**. Então abra a porta da casa, que fica atrás da casinha de cachorro, e pegue um First Aid Kit na estante ao lado da porta. No corredor haverá uma porta que estará trancada (confira na seção Dicas) e mais adiante você pegará duas caixas de munição, um Health Drink e um mapa que estará ao lado da porta dos fundos. Use as três chaves que você pegou para destrancar esta porta.



PARTE-E A velha escola da cidade

Saindo da casa, mais uma vez anoitecerá repentinamente. Pegue dois Health Drinks que estão sobre a **mesa** e saia pelo portão do quintal. Você chegará até uma viela do outro lado da cidade de Silent Hill.

Siga para o lado norte, até a rua Finny e então vá para o lado sul da rua Midwich, onde encontrará um Health Drink e uma caixa de munição. Depois siga até a viela do outro lado da rua Matheson, onde você encontrará uma caixa de munição em um dos cantos à direita. Ignore a rua Bloch e prossiga até chegar ao final da rua Midwich.

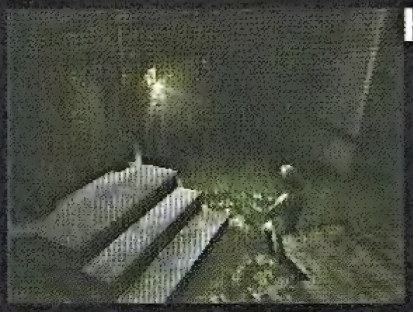
Chegando lá, entre no **ônibus** que está do lado direito da rua, para pegar dois Health Drinks. Feito isso, desvie dos inimigos e entre na escola. Na entrada, pegue o mapa da escola que está sobre o balcão do lado esquerdo. Entrando através da próxima porta, vá para o lado direito do corredor e entre na enfermaria

para pegar um Health Drink na estante e um First Aid Kit que está sobre a cama. Saia da enfermaria e vá para o **balcão** da recepção.

Lá você verá uma lista de professores contendo três mensagens escritas com sangue, com os títulos Alchemy Laboratory, A Place With Songs and Sound e Darkness that Brings the Choking Heat. Cada uma com um horário diferente, que são 10:00, 12:00 e 5:00 respectivamente. Estas são as pistas a serem usadas logo mais. Na sala dos professores haverá uma caixa de munição sobre a mesa e a pintura de uma porta com três encaixes.

PARTE-F Chegando ao segundo andar

Volte para o corredor e entre através da porta principal, para chegar ao **pátio**. Ignore as criaturas que estarão no pátio e no corredor do outro lado da escola, depois de atravessá-lo mate os demais inimigos que aparecerem.



Entre na porta em frente a entrada do pátio para pegar uma caixa de munição e avistar um espírito. Volte ao corredor e entre na porta da direita, e lá então suba a escada ao lado para chegar ao segundo andar. Entre na primeira sala de aula à direita, mate duas criaturas e apanhe um Health Drink que estará sobre a mesa.

Não haverá nada na sala de aula ao lado, então vá até o banheiro feminino no final deste **corredor**. Mate duas outras criaturas e pegue uma caixa de munição que estará ao fundo. Depois volte para perto da escada, mas antes destrave a porta que está em frente a segunda sala de aula. Em seguida entre através da outra porta que está em frente a escada e mate as criaturas.

Entre no Lab Equipment Room para pegar o Chemical na estante. Agora entre no Chemisty Lab, para pegar uma caixa de munição que está ao fundo e use o Chemical sobre a **mão** ouro para depois pegar o Gold Medallion.

Saia desta sala e vá até a porta dupla que

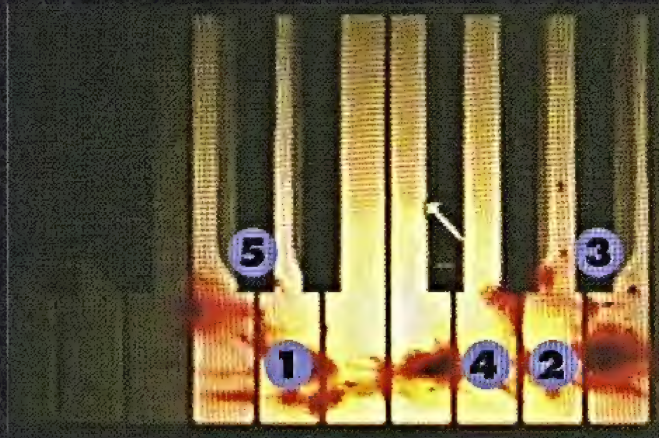
está a oeste, para chegar a um outro corredor. Na biblioteca pegue um First Aid Kit que estará sobre a mesa. Você encontrará espíritos atrás da estante, então entre na sala ao lado e destranque a porta.

Statue of an old man's hand.

PARTE-G O segredo da torre do relógio

Vá para a segunda sala de aula, para pegar uma caixa de munição que está sobre a mesa. Pegue-a e desça a escada ao lado, para voltar ao primeiro andar. **Obs.**: entrando na Locker Room, examine o armário que está emitindo um ruído estranho para ver uma cena com um gato.

No segundo andar, descendo pelo outro lado da escola, na segunda sala de aula pegue uma caixa de munição. Destranque as duas **portas** que ligam um lado da escola ao outro, então vá para o pátio e use o Gold Medallion ao lado da porta da torre do relógio. Tente abrir a porta para ver o relógio registrar 12:00 horas. Feito isso, as teclas de um piano estarão acessíveis. Então vá para o segundo andar e entre na Music Room. No quadro negro haverá um poema, com o título A Tale of Birds Without a Voice. Ele lhe dará uma pista que acertando você ganhará uma recompensa de prata. Examine o piano e toque as teclas na seguinte ordem mostrada na **foto**. Feito isso corretamente, você pegará o Silver Medallion.



Depois vá até o pátio e use o medalhão do outro lado da **torre** do relógio, tente abrir a porta para ver se o relógio está marcando 5:00 horas em ponto. Depois vá para o lado direito da escola e desça a escada que está no final do corredor ao sul. Assim você terá acesso a uma caldeira. Acione o botão vermelho da máquina para abrir a porta da torre do relógio, possibilitando assim a sua entrada na torre.

EXPLORANDO SILENT HILL

SEGUNDO CAPÍTULO

Nos primeiros momentos em que Harry Mason procura por Cheryl, ele presenciará outros fatos estranhos. A cidade parece não estar habitada, no entanto criaturas estranhas estão espalhadas por todo lado.

Harry Mason foi até o beco onde viu sua filha desaparecer, mas ao chegar lá ele encontrou apenas o caderno de notas de Cheryl. Em uma das folhas deste caderno estava escrito para ele ir até a escola da cidade.

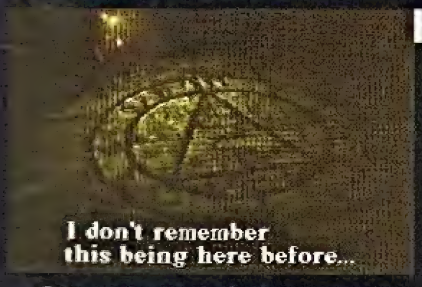
Harry Mason pensou que Cheryl estaria lá, mas isso só fez complicar ainda mais as coisas. Após vasculhar toda a escola, mais uma vez Harry Mason entra em seu pesadelo... é a mesma escola, mas totalmente modificada. Há sangue por todos os lados da escola, e ele verá um estranho símbolo desenhado no chão do pátio central.

Mais criaturas estranhas aparecerão e ao tentar encontrar o paradeiro de sua filha, Harry Mason enfrentará uma criatura de boca grande que o tentará engolir. Ao vencer esta criatura, ele voltará ao mundo real. Tudo parece normal, como se ele não tivesse entrado na escola. Antes de terminar o pesadelo, Harry Mason escutará os sinos da igreja e irá até lá. Quem teria tocado o sino? Na igreja, Harry Mason encontrará a senhora Dahlia Gillespie. Esta falará a ele coisas sem muito sentido, sobre o fato da cidade estar nas trevas. E se Harry Mason quiser salvar sua filha, ele terá que salvar toda a cidade de Silent Hill. Depois disso, Harry mason se dirigirá ao hospital da cidade. Chegando lá, ele encontrará o Dr. Michael Kaufmann. E ele dirá que não sabe o que está acontecendo. Mas na verdade ele sabe mais do que está dizendo.

PARTE-A Novo contato com o submundo

Chegando ao outro lado, Harry Mason pensará que está na mesma escola, mas ele notará que há um símbolo estranho desenhado no chão do pátio.

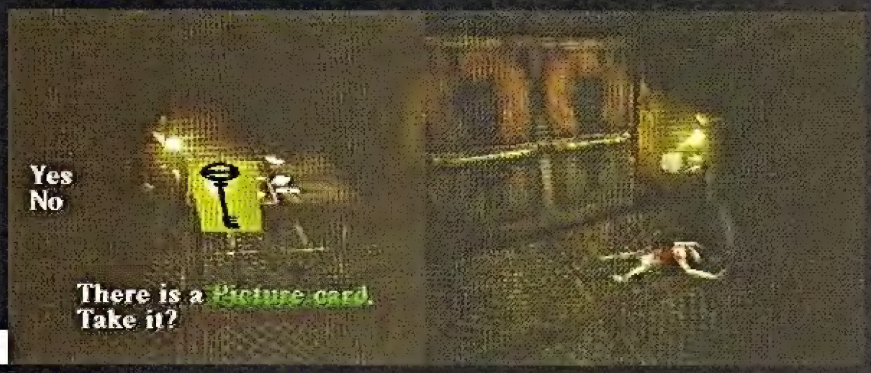
Entre através da porta do lado oposto da torre do relógio, depois abra a porta da Storage Room para pegar a Rubber Ball.



Saia e entre através da porta que está em frente a porta do pátio, para pegar um First Aid Kit e uma caixa de munição. Saia desta sala e vá para o corredor do lado direito da escola, aí então entre na primeira sala de aula que tiver para pegar o Picture Card estará sobre a mesa.

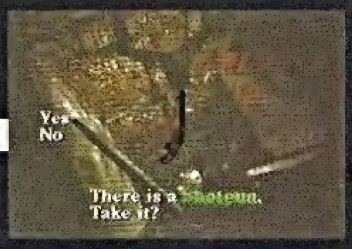
Depois entre na próxima sala de aula, desvie dos inimigos e chegando ao corredor, volte pelo mesmo para pegar um Health Drink que está sobre o banco. Verifique em seu mapa e siga para a sala da enfermaria, para pegar um Health Drink que estará na estante e um First Aid Kit em cima da cama.

Voltando ao corredor, vá até o salão de entrada (Lobby) para pegar a Ampoule que está sobre uma cadeira de rodas. Em seguida vá para a sala da recepção, para pegar uma caixa de munição que está sobre uma cadeira. Na parede você a pintura daquela porta que fora vista na outra escola, aqui ela se tornou uma porta de verdade. Use o Picture Card para abri-la e ter acesso ao banheiro masculino.

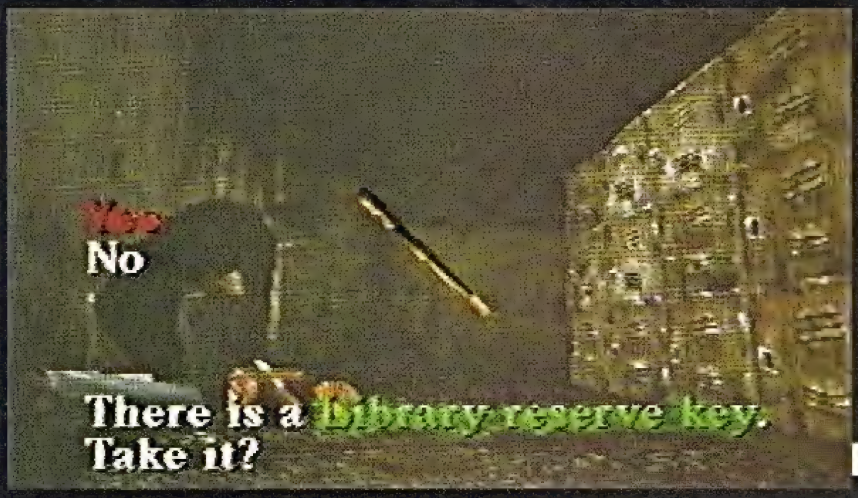


PARTE-B Explorando a escola bizarra

Abra a porta ao fundo para encontrar um corpo mutilado e uma arma Shotgun. Ao lado do corpo estará uma mensagem escrita com sangue.



Agora entre no banheiro feminino e ele funcionará como um elevador para o segundo andar. Visite depois o banheiro masculino deste andar, para pegar três caixas de munição que estão ao fundo e depois entre no banheiro feminino novamente. De volta ao primeiro andar, destrave a porta que dá acesso ao corredor para ir até a enfermaria, depois entre na sala de aula para ter acesso a outra sala. Ignore o inimigo e pegue a caixa de munição que está sobre a cadeira.



Ao tentar voltar ao corredor, o telefone tocará e Harry Mason escutará sua filha pedindo ajuda. Saia da sala, destrave a outra porta ao lado e suba a escada.

No segundo andar, vá pegar um Health Drink que está sobre o banco no corredor, então entre na sala de aula para pegar uma caixa de munição (desvie dos inimigos).

Na outra sala de aula haverá também uma outra caixa de munição. Ignore a sala de música e vá para a Locker Room e examine o armário que está emitindo um barulho. Dentro dele não haverá nada, mas quando você for tentar sair, um corpo cairá do outro armário. Pegue a Library Reserve Key que está no corpo e volte até a escada e então suba até o telhado.

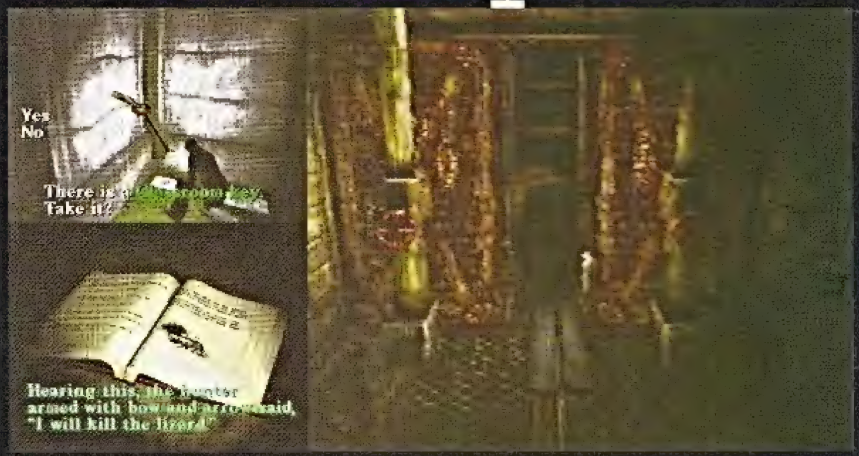
PARTE-C O caminho para o porão

No telhado, vá até o tanque de água e olhe a válvula. Depois acompanhe a calha até chegar a um buraco perto da mancha de sangue. Examine-o para ver uma chave no buraco, depois use a Rubber Ball no buraco anterior e gire a válvula.

Fazendo isso, a chave cairá no pátio central da escola. Agora desça para o primeiro andar e vá até o pátio pegar a Class Room Key que está em um dos cantos. Depois, suba novamente para o segundo andar e entre na Library Reserve. Pegue o First Aid Kit na prateleira e leia o livro que está do outro lado, para ficar sabendo sobre uma velha história de evocação de espíritos. Depois entre na porta ao lado para chegar na Library e pegar uma caixa de munição que está sobre uma das mesas. Leia o livro que está sobre a outra mesa, para saber a história de um arqueiro que matou um réptil com uma flechada na boca, quando este réptil estava prestes a lhe engolir.

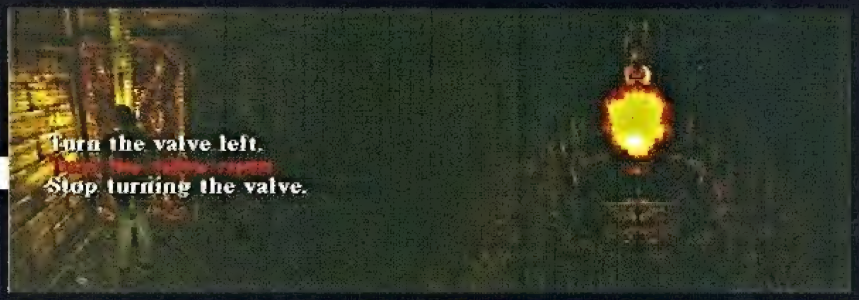
Saia no corredor do lado oeste da escola e entre no primeiro sala de aula, usando a Classroom Key. Vá até a sala de aula ao lado, para pegar um Health Drink sobre uma cadeira. Do lado de fora desta sala de aula, haverá outro Health Drink sobre um banco.

Desça a escada adiante, mas antes disso destranque a porta ao lado. No primeiro andar, você estará perto da enfermaria. Destranque o portão ao lado e desça a escada para chegar ao porão.



PARTE-D O devorador da escuridão

Entre na sala da esquerda para pegar duas caixas de munição e uma Ampoule que está sobre a mesa. Entre na sala ao lado para chegar a caldeira, onde encontrará duas válvulas. Você deverá fazer uma combinação girando as duas válvulas para chegar do outro lado da caldeira. Então faça o seguinte: mexa na válvula da esquerda uma vez para a direita e escolha na tela a segunda opção para confirmar. Depois cancele esta operação escolhendo a terceira opção na tela, aí então examine a válvula da direita, girando-a duas vezes para a esquerda escolhendo na tela a primeira opção para confirmar.

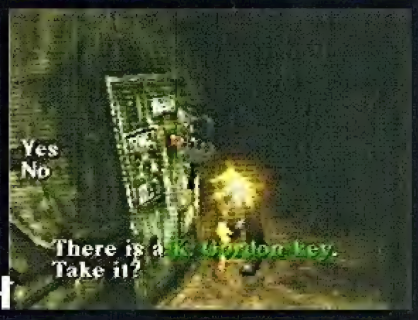


Desta forma você atravessará as portas giratórias de segurança e chegará até o elevador,

que o levará a uma sala onde tem um corpo que ao entrar, pegará fogo. Prepare-se para enfrentar o monstro Largemouth. Este monstro tem uma boca muito grande e tentará engolir Harry Mason, então faça o seguinte: fique andando ao redor do fogo e use a sua Handgun para acertar o monstro até ele expelir um líquido branco pela boca. Em seguida, equipe a sua Shotgun e o monstro tentará lhe engolir.

Quando ele abrir a boca, dê um pulo para trás e imediatamente atire dentro de sua boca. Repita esta operação até eliminá-lo. **Obs.:** se você errar qualquer movimento, o monstro o engolirá e será o seu fim.

Vencendo o monstro, Harry Mason verá uma



mulher e em seguida ele voltará para a caldeira localizada no porão da escola, como se nada tivesse acontecido. Vá pegar a K. Gordon Key que estará perto da caldeira e então vá para o primeiro andar da escola, onde Harry Mason ouvirá o sino da igreja tocando.

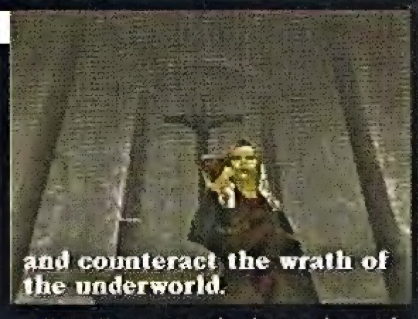
PARTE-E A estranha mulher da igreja

O mapa indicará para onde você deverá ir, então saia da escola e do lado de fora, siga para a viela da rua Bradbury, para chegar até o quintal de uma casa.

Use a chave que você pegou para abrir a porta da casa do senhor Gordon e dentro dela, pegue duas caixas de munição que estarão na cozinha. Ignore a porta que está trancada e saia pela porta da frente, para pegar um Health Drink que está na entrada de uma casa que fica ao leste da rua Levin.

Em seguida, vá pela rua Bradbury e pegue um Health Drink que está sobre o banco da praça, perto de uma viela. Siga pela viela e na metade do caminho você encontrará uma caixa de munição à direita. A viela o levará até a rua Bloch.

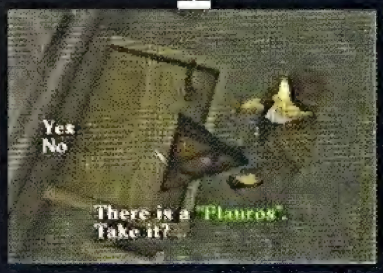
Do lado leste, você encontrará a arma Chainsaw que só poderá ser adquirida no modo Next Fear (confira na seção Dicas). Vá para a igreja e ao entrar, Harry Mason encontrará uma senhora chamada Dahlia Gillespie. Foi ela quem tocou os sinos para atrair Harry Mason até a igreja, alegando a ele que ele fora o escolhido.



Harry Mason não sabe do que ela está falando, é então que a senhora Dahlia começa a falar coisas que não fazem muito sentido até mencionar que Harry Mason está a procura de sua filha. E se ele quer encontrá-la, ele terá que usar o Flauros, que é o único objeto capaz de abrir os portões do submundo. Ela o avisará para ir ao hospital.

PARTE-F Chegando ao centro da cidade

Quando a senhora Dahlia Gillespie for embora, vá até o **altar** da igreja para pegar o Flauros e a Drawbridge Key. Do lado esquerdo haverá um Health Drink, pegue-o e saia da igreja. Vá até o posto de gasolina (indicado como Gas Station no seu mapa).

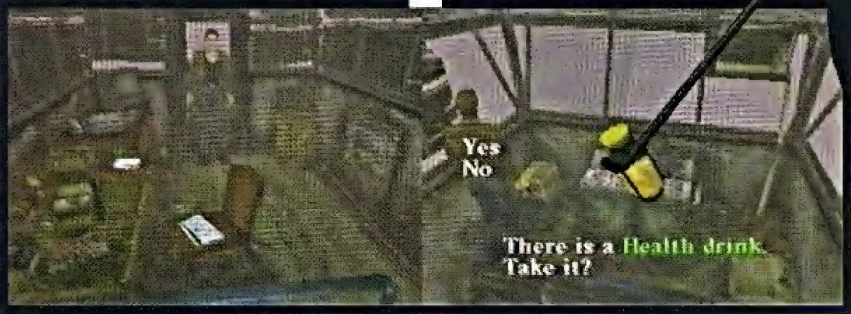


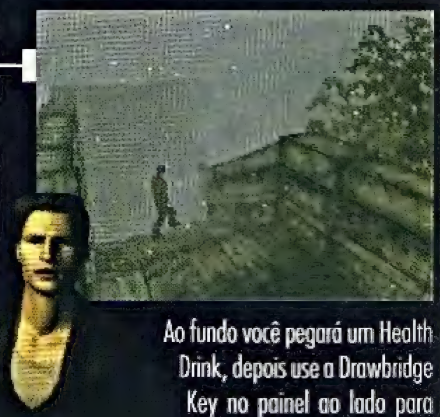
Entre na garagem que estará aberta, para pegar uma caixa de munição que está ao lado do carro.

Depois siga para oeste na rua Bloch e então vá para o lado sul da rua Ellroy, para pegar duas caixas de munição ao lado de um caminhão. Feito isso, vá para o norte na rua Bloch, antes de chegar na ponte, desça a **escada** do lado direito da rua para pegar um First Aid Kit e uma caixa de munição.

Mais adiante, neste mesmo lado da rua, você chegará na Bridge Control Room (entrando na porta do andar de baixo, você poderá pegar a arma Rock Drill, confira na seção Dicas).

Suba a escada e dentro da **sala**, você encontrará um segundo mapa do centro da cidade de Silent Hill.



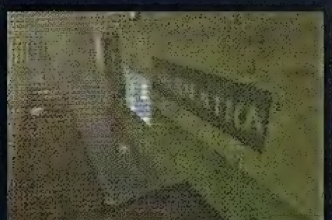


Ao fundo você pegará um Health Drink, depois use a Drawbridge Key no painel ao lado para abaixar a ponte e ter acesso ao centro da cidade. Atravessando a ponte, pegue um Health Drink do outro lado da rua, sobre um tambor.

Atravesse a rua novamente e desça na escada mais adiante, para pegar uma caixa de munição. Siga para o sul na rua Crichton e vá até a esquina da rua Koontz com a rua Simmons.

PARTE-G O encontro no hospital Alchemilla

Fique do lado esquerdo para pegar um Health Drink que está sobre uma mesa, depois atravesse a rua e entre no beco sem saída para pegar uma caixa de munição e um outro Health Drink. Feito isso, vá para a entrada do hospital Alchemilla, na esquina da rua Crichton com a Koontz. Ao entrar no hospital, você escutará o som de um tiro. Entre através da primeira porta no corredor à esquerda, para encontrar o **Dr. Michael Kaufmann**. Harry Mason se identificará ao Dr. Kaufmann e este ficará feliz ao saber que existe um outro humano na cidade. Ele explicará a Harry Mason que estava dormindo após uma noite de plantão, quando acordou e todos os habitantes da cidade tinham desaparecido. Desde então coisas estranhas começaram a acontecer e monstros estão surgindo de todos os lugares.



Harry Mason perguntará se ele viu uma menina, mas o Dr. Kaufmann diz não acreditar que ela ainda possa estar viva, mas Harry Mason não perde as suas esperanças. Depois que o Dr. Kaufmann for embora, entre pela porta ao lado e atravesse a sala até chegar a outra porta em frente. Você estará atrás do balcão da **recepção** do hospital, aí pegue o First Aid Kit e um mapa que estará ao lado da porta. Volte para a sala onde encontrou o Dr. Kaufmann e vá até a Medicine Room. Chegando no corredor ao lado, vá até a Doctor's Office para pegar o mapa do porão do hospital. Em seguida entre pela Conference Room que é a sala ao lado e pegue a **Basement Key** que estará em cima de uma mesa.

DO OUTRO LADO DA CIDADE

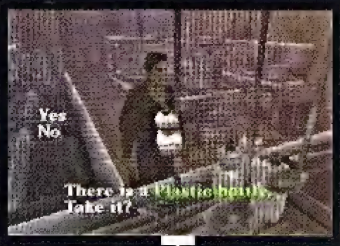
TERCEIRO CAPÍTULO

Tudo parece estar complicado... ninguém sabe explicar o que está acontecendo, ou não querem que isso seja descoberto. Mais uma vez o pesadelo atormenta Harry Mason e o leva até o hospital Alchemilla. Em busca de Cheryl, este será o seu grande desafio. Dentro de um local aparentemente abandonado, Harry Mason encontrou um quarto que parecia estar sendo usado, nele havia apenas a foto de uma jovem chamada Alessa.

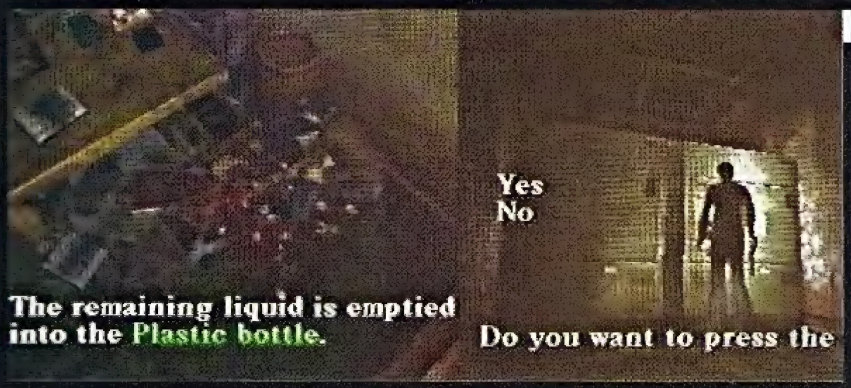
Tentando sair do hospital Alchemilla, Harry Mason acaba encontrando a enfermeira Lisa Garland. Ela está muito assustada com alguma coisa, mas parece não saber explicar o que é. Harry Mason quer levá-la junto procurar Cheryl, mas ela se recusa e diz que não pode sair do hospital. Lisa Garland dirá que desmaiou e quando acordou, não encontrou mais ninguém no hospital. O som de uma sirene faz Harry Mason desmaiar, quando ele acorda Lisa Garland já terá desaparecido. Um outro pesadelo? Tudo indica que sim, até a senhora Dahlia Gillespie aparecer novamente e lhe dar mais detalhes sobre o que está acontecendo. Harry Mason é o único que pode impedir a volta de Samael. Ele foi informado que se quiser encontrar sua filha deverá procurar uma segunda igreja dentro de uma loja. Chegando ao local indicado, ele reencontrará a agente Cybil Bennett. Ela tentou sair da cidade, mas todas as saídas estão bloqueadas por um precipício. Harry Mason pensa ter visto Cheryl seguindo através da estrada Bachman, andando sobre os precipícios. Seria Cheryl? Isto faz o suspense aumentar ainda mais!

PARTE-A Voltando ao mundo dos pesadelos

Volte até o corredor e depois siga até a cozinha e nos fundos, pegue uma Plastic Bottle e um Health Drink que está do outro lado. Entre na Director's Office ao lado e use a **Plastic Bottle** sobre os frascos que estão quebrados, do outro lado da mesa, para obter o Unknown Liquid.



Feito isso, entre na porta ao lado para chegar ao porão do hospital. Mate as baratas gigantes que encontrar no caminho e vá até a sala do gerador e ligue o gerador no painel ao lado. Depois vá até o elevador e no painel acesse o primeiro andar. Examine a máquina de refrigerante para pegar três Health Drinks (isso dependerá da dificuldade que você optou por jogar).



Entre no elevador novamente e vá ao segundo e ao terceiro andar em seguida, e você descobrirá que todas as portas estão trancadas. Volte então ao elevador e examine o painel para ter acesso ao quarto andar. Chegando lá, você verá uma cena de uma mulher entrando em um estabelecimento, em seguida o cenário se modificará totalmente, você não estará mais dentro de um simples hospital abandonado, agora você estará dentro do mesmo ambiente mas com um cenário totalmente bizarro.

Você se dará conta de que ainda está no quarto andar do hospital. Saia do elevador e depois abra a porta do lado esquerdo para ter acesso a um corredor. Siga por ele, vá até o final e lá abra uma outra porta que dará acesso a um outro corredor. Neste corredor, desça a escada para voltar até o terceiro andar. No caminho aparecerão alguns monstros no corpo de enfermeiras mortas.

PARTE-B Explorando o hospital bizarro

Verifique no seu mapa a localização do banheiro masculino, vá até lá para pegar a **Plate of "Turtle"** (não vá ao banheiro feminino, ele estará trancado). Depois siga até o quarto 302 para pegar uma caixa de munição que estará em cima da cama e ao lado encontrará uma velha **televisão** (não há nada no quarto 301 e o quarto 303 está trancado).

Examine o quarto 304 para pegar um Health Drink e na parede ao lado haverá uma placa vermelha. Prossiga até chegar na Storage Room e lá examine as prateleiras para pegar uma caixa de munição, um Blood Pack e um First Aid Kit. Volte para o corredor e siga para o quarto 306. Na parede ao fundo, pegue o Plate of "Cat". Destranque a porta que dá acesso ao elevador e então vá para o segundo andar, usando a escada (os quartos 305 e 307 e a Store Room estarão trancados).

No segundo andar, os banheiros também estarão trancados. Vá para o quarto 201 para pegar o Lighter, depois vá até o quarto 204 e use o Blood Pack nos tentáculos que aparecerão ao fundo do quarto, para que você possa pegar o **Plate of "Hatter"**. Depois saia do quarto (os quartos 202 e 203 estarão trancados).

Entre no Nurse Center e verifique o poema que está na parede. A porta ao lado tem quatro espaços onde os Plates deverão ser usados, mas primeiro você deverá encontrar o último Plate. Feito isso volte até a escada e desça até o primeiro andar.

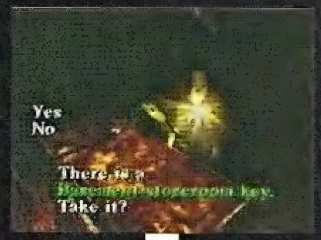
PARTE-C Procurando o último Plate

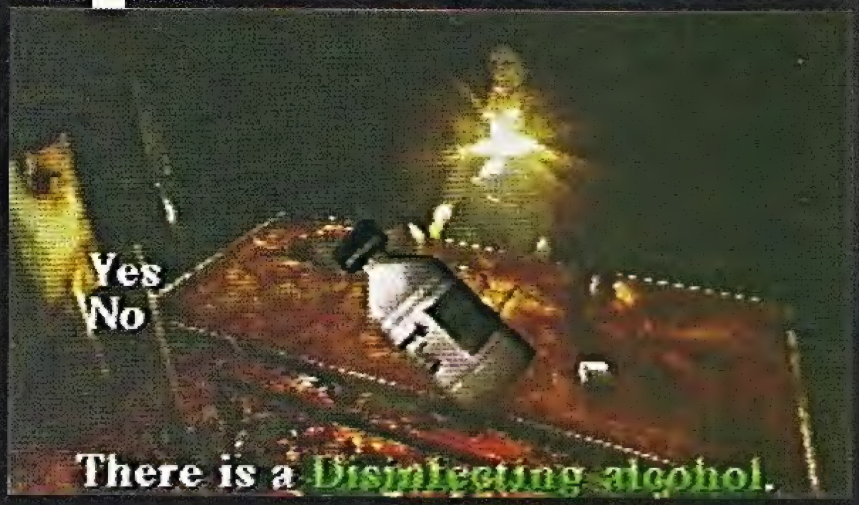
Neste andar, os banheiros estarão trancados. Então entre através da porta ao lado e vá até o Office pegar uma caixa de munição, depois vá até a cozinha (Kitchen) para pegar um Health Drink. Em seguida, vá ao Director's Office pegar o Plate of "Queen" que está sobre a mesa. Aqui, neste ponto, você poderá pegar os três Health Drinks na máquina de refrigerantes, caso ainda não os tenha pego.

Depois vá para o Nurse Center no segundo andar e lá coloque os **Plates** coloridos na seguinte ordem: 1° vermelho no canto superior esquerdo, 2° amarelo no canto inferior esquerdo, 3° azul no canto superior direito e 4° verde no canto inferior direito. Feito isto corretamente, a porta será destravada.

Agora equipe a sua Shotgun e mate três monstros que encontrará no caminho.

Entre na Operating Prep. Room e mate outros monstros, para só então chegar a Operating Room e pegar a **Basement Storeroom Key**. Depois volte ao corredor e entre na Intensive Care Unit, para pegar o **Disinfecting Alcohol**. Em seguida entre no quarto 206 para pegar um First Aid Kit que está sobre a cadeira ao fundo (o quarto 205 estará trancado). Vá para o elevador e desça até o porão (indicado com a letra B no painel do elevador). Entre numa sala chamada Morgue e lá você encontrará outros monstros, mate a todos, depois pegue um Health Drink e uma Ampoule e saia.

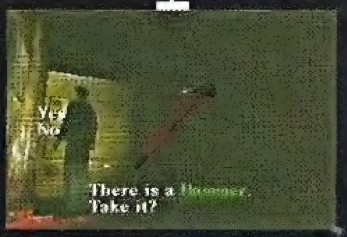




PARTE-D Os quartos do subterrâneo

Entre na Generator Room para pegar a arma **Hammer**, depois vá até a Storage Room para pegar duas caixas de munição que estão nas prateleiras.

Verifique a estante de metal no canto da sala e empurre-a (aperte o botão **X** do seu controle), para encontrar uma porta que o levará ao outro lado da sala. Use o Disinfecting Alcohol nas raízes secas que cobrem a **grade** ao fundo da sala e então use o Lighter.



Ao abrir o caminho, você encontrará um corredor subterrâneo sem saída onde haverão alguns monstros, mate-os. Depois procure por uma porta cinza na parede à esquerda para chegar até um outro corredor.

Outros monstros aparecerão, livre-se deles e depois explore as salas seguintes. Se você explorar a sala da esquerda, ouvirá o som de vidro se quebrando, enquanto que na sala do lado oposto você encontrará um **Video Tape** sobre a maca, pegue-o. De volta ao corredor você encontrará mais quatro portas, sendo que apenas a última do lado esquerdo estará aberta. Lá, Harry Mason notará que este quarto estava sendo usado por alguém. E ao lado da cama, ele encontrará a foto de uma jovem chamada Alessa.

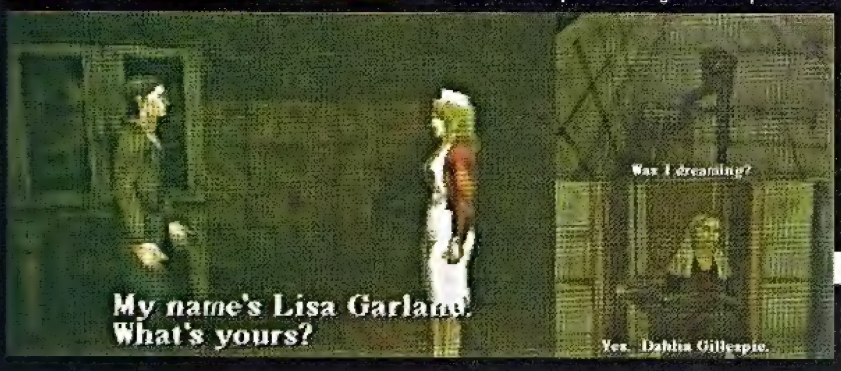
Depois pegue a Examination Room Key que está ao lado da foto e só então retorne ao elevador, e siga para o terceiro andar. Neste andar, vá até o quarto 302 e use o Video Tape no aparelho de vídeo cassete que está neste quarto. A imagem da fita não possui definição e o som está prejudicado.

PARTE-E Encontrando a jovem enfermeira

Após assistir o fita, vá até o primeiro andar e entre na Medicine Room e lá, use a chave para abrir a porta atrás da Examination Room. Ao entrar nesta porta, Harry Mason encontrará a enfermeira **Lisa Garland**.

Ela explicará para ele que estava desmaiada e quando acordou, não havia mais ninguém e o hospital já não era mais o mesmo. Harry Mason na esperança de encontrar sua filha descreve-a para Lisa Garland, que infelizmente não poderá ajudá-lo. Ele também pergunta quem era a pessoa da foto do quarto subterrâneo. Lisa Garland dirá a ele que não sabe, pois mesmo trabalhando no hospital os funcionários são expressamente proibidos de ir até as dependências do subterrâneo.

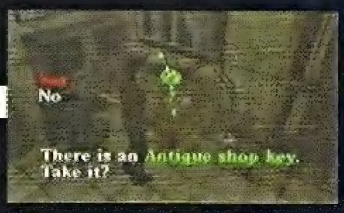
Harry Mason sentirá uma forte **dor de cabeça** ao escutar o som de uma sirene e desmaiará. Quando ele acordar, perceberá que está novamente no hospital mas agora tudo parece ter voltado ao normal. Ele pensará que tudo não passou de um pesadelo, mas é então que a senhora **Dahlia Gillespie** aparecerá e se apresentará para ele. Ela dirá que a cidade está se fundindo com o mundo das trevas e que a chave entre estes dois mundos está ativa. Harry Mason não faz nenhuma idéia do que ela está falando, mas então ela lhe pergunta se ele viu os símbolos de Samael (aquele símbolo que estava no pátio da escola).



Ela dirá a Harry Mason que ele é a única pessoa que poderá impedir que isso aconteça, logo depois ela deixará uma chave sobre a mesa e você deverá ir até a igreja.

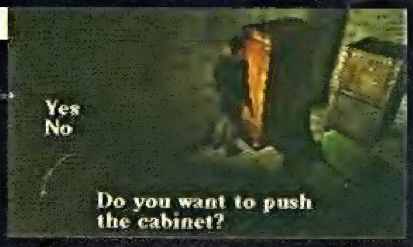
PARTE-F Invadindo a loja de antigüidades

Pegue a Antique Shop Key que está sobre a mesa e saia do hospital. Seu próximo objetivo será ir até a loja de antiguidades, localizada ao norte da rua Simmons. Chegando lá a porta principal estará aberta, em seguida haverá uma segunda porta que estará fechada, use a sua Shop Key para abri-la. Dentro desta sala, use a lanterna e vá até um gabinete que está do outro lado da sala, empurre-o e verá um buraco na parede.

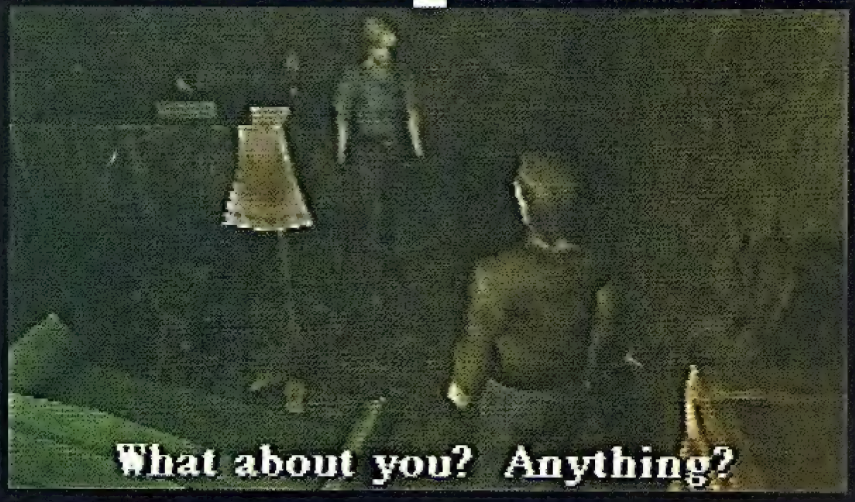


Logo em seguida, a agente Cybil Bennett aparecerá e Harry Mason perguntará o que ela está fazendo na cidade, já que dissera que iria buscar ajuda. Cybil Bennett dirá que todas as estradas estão bloqueadas por um abismo e que todos os veículos não estão funcionando, por isso ela tomou a decisão de seguir com ele.

Harry Mason perguntará se ela viu sua filha, Cybil Bennett dirá que teve a impressão de ter visto uma criança caminhando na estrada Bachman, indo em direção a um lago.



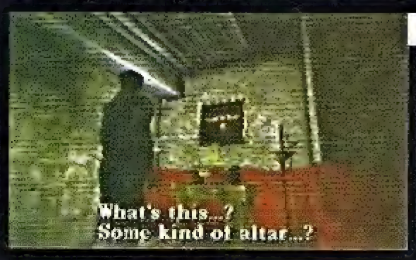
O mais intrigante é que esta garotinha parecia estar andando sobre os abismos da estrada e depois desapareceu no névoa. Harry Mason perguntará a Cybil Bennett se ela conhece a senhora Dahlia Gillespie e menciou o que ela disse sobre a cidade, que esta estaria sendo consumida pelas trevas. Cybil Bennett não saberá responder a pergunta, mas comentará que talvez a senhora Dahlia Gillespie esteja sobre o efeito de drogas, já que Silent Hill é um local por onde passam drogas.



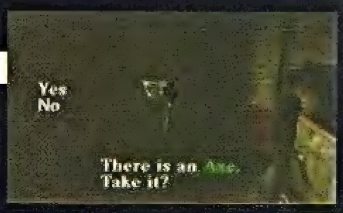
PARTE-G De volta ao hospital Alchemilla

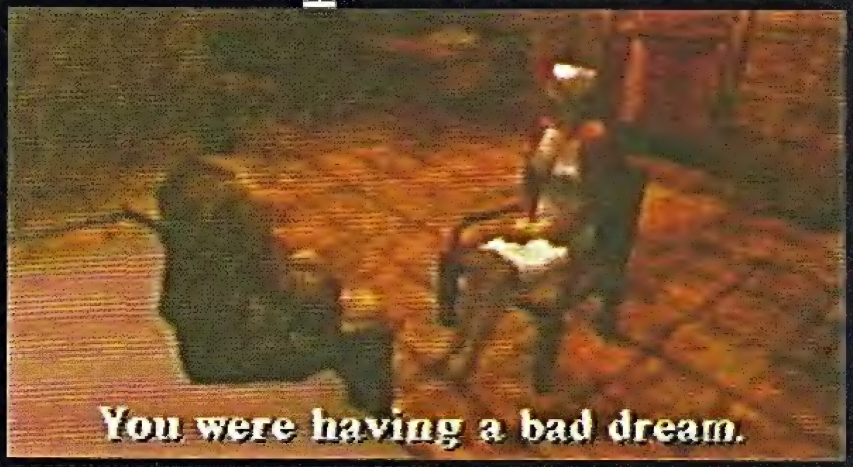
Harry Mason perguntará também se Cybil Bennett sabe alguma coisa sobre a ligação entre os dois mundos e dirá a ela que conheceu uma mulher chamada Lisa mas que enquanto falava com ela, o som de uma sirene o fez desmaiar. Sua visão ficou embaralhada e quando ele acordou ele estava em um lugar totalmente diferente.

Cybil Bennett não conseguiu ter idéia do que ele está falando e eles decidiram então investigar o que estava acontecendo. Cybil Bennett ficará esperando por Harry Mason, que irá investigar o corredor. Do outro lado do buraco na parede haverá um corredor que o levará até a uma pequena sala. Dentro dela, Harry Mason verá um tipo de altar e deduzirá que esta talvez seja outra igreja que a senhora Dahlia Gillespie havia comentado.



Pegue o machado (Axe) na parede ao lado e então examine o altar. Depois ao tentar sair pela porta da sala, você descobrirá que ela está trancada. Volte então através do buraco na parede e o altar pegará fogo. Harry Mason se sentirá mal. Cybil Bennett irá atrás de Harry Mason, mas não o encontrará em parte alguma. Ele acordará novamente no hospital e encontrará com Lisa Garland que lhe dirá que ele teve um sonho ruim. Ela parece estranha e Harry Mason perguntará a ela se conhece a senhora Dahlia Gillespie e Lisa Garland dirá que esta senhora é conhecida de toda a cidade. E que desde a morte de sua filha no grande incêndio da cidade, ela não se conformou e ficou completamente louca. A partir de então ela não fala mais coisa com coisa.

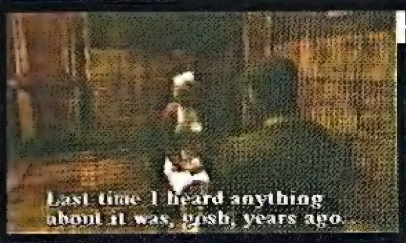




PARTE-H Tentando entender a realidade

Harry Mason perguntará a **Lisa Garland** se ela sabe alguma coisa sobre o fato da cidade estar sendo envolvida pelas trevas.

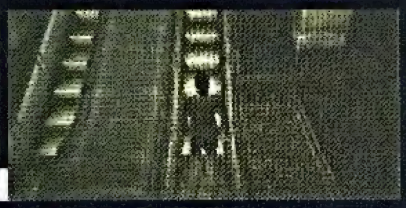
Ela dirá que muitos habitantes morreram no grande incêndio da cidade. E quando a cidade foi reconstruída, os habitantes que restaram passaram a praticar cultos macabros com o sacrifício de animais e em alguns casos até com sacrifícios humanos.



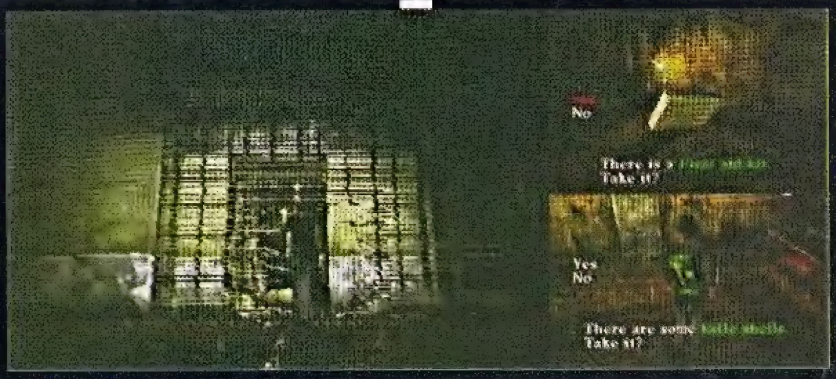
Harry Mason já não sabe mais distinguir o que é sonho e o que é realidade. Ele prefere acreditar em sua vaga lembrança de que bateu o carro, se machucou e que está no hospital sendo cuidado por Lisa Garland. Mas ao mesmo tempo ele pensa que este momento que está vivendo com Lisa Garland é na verdade um grande pesadelo. Diante do fatos confusos, Harry Mason decide acreditar que está de fato vivendo um grande pesadelo...

Quando você voltar a controlar Harry Mason, você estará de volta na sala do altar, só que desta vez no mesmo mundo bizarro do hospital, você estará pisando sobre o símbolo de Samael. Saia da sala e você estará de volta na entrada da loja.

Siga para a rua, onde você encontrará muitos inimigos. Ande na calçada do lado esquerdo da rua Simmons até chegar ao shopping **Silent Hill Town Center**, onde você encontrará um buraco na grade de proteção da entrada.

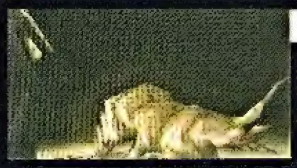


Entre por ele e ignore os televisores ao lado. Suba a escada em frente e Harry Mason verá nos televisores o símbolo de Samael e em seguida ele verá sua filha Cheryl pedindo ajuda. Suba a **escada** novamente e no andar acima, siga para o lado esquerdo da tela até encontrar uma porta em seu caminho.



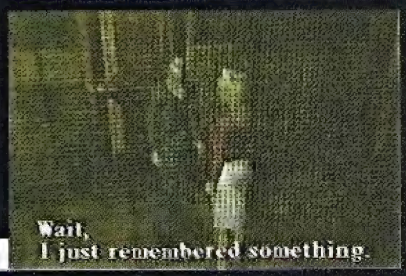
PARTE-I Um caminho até o lago da cidade

Entrando por esta porta você encontrará duas caixas de munição e um First Aid Kit, pegue-os. Depois volte até o corredor e continue seguindo para o lado oposto, até ver alguma coisa indefinida no chão. Ao investigar, o chão desabará e você cairá. Neste local você terá que enfrentar o Grub Worm. Nesta mesmo local procure o **Hunting Rifle**, equipe-o e utilize ele para enfrentar o Grub Worm.



Para vencê-lo, fique parado até ouvir um rugido, depois corra para um dos lados, desviando do ataque do monstro. Em seguida, atire nele antes que ele volte a se enfiar na terra. Repita este ataque até o monstro se enrolar em forma de uma bola. Neste momento não o ataque e ele fugirá, abrindo um buraco na parede. Seguindo através deste buraco, você sairá do lado de fora do shopping. A cidade é escura, use o seu mapa para se orientar. Siga até a rua Sagan, depois vá através da rua Crichton e finalmente siga até o hospital Alchemilla (agora a entrada do hospital é na rua Koontz).

Ao entrar no hospital, siga para a sala de exames onde encontrará Lisa Garland novamente. Ela estará assustada e ficará feliz ao vê-lo.



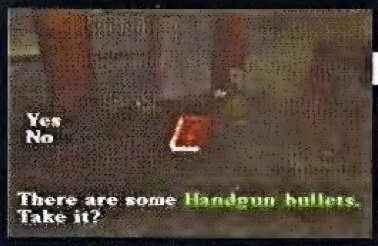
Harry Mason lhe perguntará se existe alguma maneira de chegar até o lago da cidade e Lisa Garland lhe indicará a estrada Bachman mas infelizmente esta estrada também estará bloqueada. Mas Lisa Garland se lembrará que existe um outro **caminho** alternativo que poderá levá-lo até a um velho centro de tratamento de esgoto da cidade de Silent Hill, que fica próximo da escola.

PARTE-J O ataque da mariposa gigante

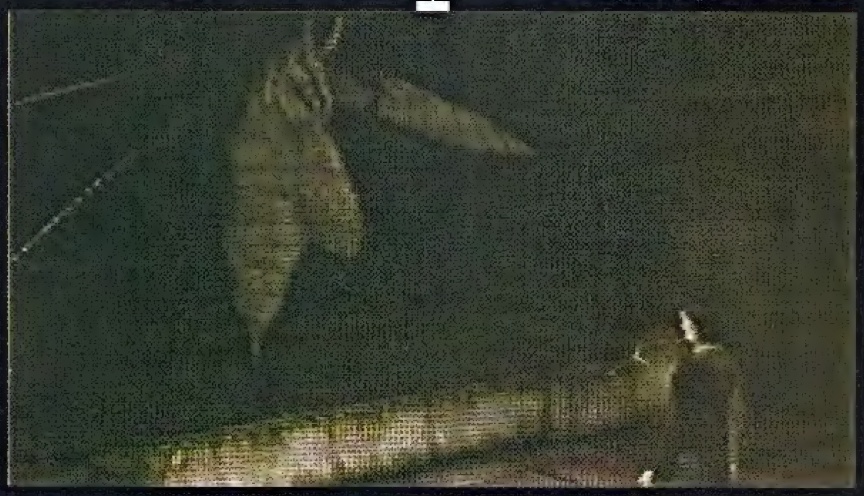
Ao sair do hospital, os dois lados da rua estarão bloqueados obrigando-o a subir a escada em frente que o levará ao telhado de um prédio.

Nele você terá que enfrentar uma **mariposa** gigante. Equipe o seu Hunting Rifle ou qualquer outra arma de fogo. Fique andando em círculos ao redor do telhado, evitando assim ser envenenado pela mariposa gigante.

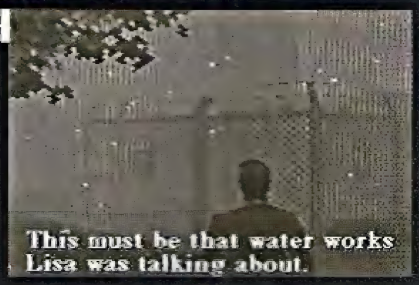
Atire sempre que possível mas tome cuidado com o seu ferrão. Quando você a matar, mais uma vez Harry Mason ouvirá o barulho de uma sirene e novamente voltará para a cidade normal. Desça até a rua e siga para a delegacia de polícia na esquina da avenida Crichton com a rua Sagan.



Dentro da delegacia, pegue duas caixas de munição que estão sobre o balcão do lado direito, e mais uma caixa de munição que está sobre a poltrona atrás de você. Entre através da porta à esquerda, para pegar mais duas caixas de munição que estão sobre as mesas. Na mesa ao fundo, você encontrará um memorando sobre uma morte misteriosa de um oficial de polícia da cidade.



Feito isso, saia da delegacia e vá para o lado oeste da rua Sagan, rumo à velha Silent Hill. Ao chegar do outro lado da cidade, Harry Mason encontrará o centro de tratamento de esgoto do qual Lisa Garland havia falado.



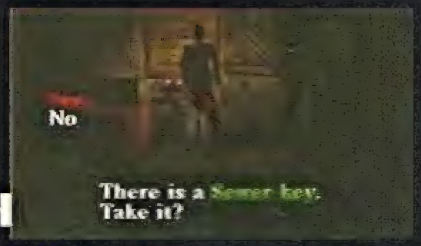
PARTE-K Explorando os esgotos da cidade

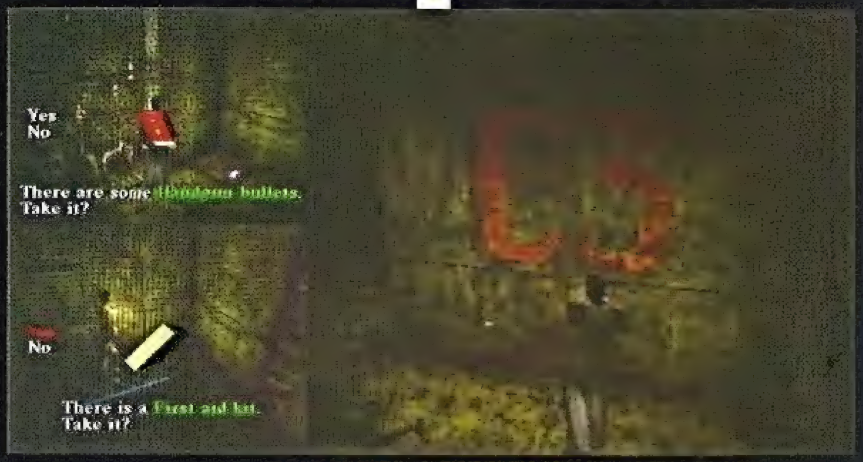
No centro de tratamento de esgoto, vá até o portão e examine-o e verá que o cadeado está enferrujado. Equipe o Hammer e quebre o **cadeado** para entrar. Desça através da escada de metal para chegar até os túneis de esgoto da cidade. Neste local o seu rádio não terá utilidade, portanto preste atenção nos barulhos para saber quando um inimigo está por perto.

Siga até o final do túnel e lá vá para o lado esquerdo, siga beirando a parede do mesmo lado para pegar uma caixa de munição (tenha muito cuidado com os inimigos).

Depois volte pelo túnel e observe no chão um piso de metal, depois de atravessá-lo siga até o final e lá, siga para a esquerda para pegar um Health Drink e mais duas caixas de munição. Depois vá para o lado oposto e você encontrará dois portões, siga através do portão à esquerda.

Este caminho o levará até a uma mesa com um mapa deste local. Examine o painel ao lado para pegar a **Sewer Key**. Depois saia pelo portão ao lado e siga para o sul. Lá você encontrará um outro portão onde usará a Sewer Key. No final do túnel à **esquerda** você encontrará um First Aid Kit, pegue-o. Suba a escada do outro lado e pegue um outro First Aid Kit que está à direita. Mais adiante, você encontrará dois túneis horizontais. Vá para o lado oeste, através do primeiro túnel e no final você encontrará um Health Drink e uma caixa de munição.





O MUNDO ALTERNATIVO

QUARTO CAPÍTULO

Mais uma vez Harry Mason tenta organizar em seu pensamento os fatos que viveu até então, buscando uma explicação lógica para tudo isso. Estaria ele ficando louco? Em parte ele acredita que sim, pois não sabe dizer se o que aconteceu no hospital Alchemilla foi uma alucinação e se Lisa Garland é uma pessoa real.

Harry Mason consegue chegar até o lado sul da cidade e neste local fatos intrigantes sobre o Dr. Kaufmann serão descobertos, o seu envolvimento com drogas na cidade é um deles. O que mais ele esconde? Talvez Harry Mason nunca saiba toda a verdade a respeito do Dr. Kaufmann, mas uma coisa é certa: ele já sabe que não está louco, mesmo quando as ruas da cidade se transformam frente aos seus olhos e no chão aparecem grades de ferro. No entanto, resta saber o que a senhora Dahlia Gillespie tem a ver com todos estes acontecimentos e que mistério se esconde no farol abandonado. Durante sua investigação, Harry Mason encontrará com a agente Cybil Bennett que lhe dirá que procurou por ele logo após o seu desaparecimento. Ele tentará explicar, mas Cybil Bennett não conseguirá entender o que está de fato acontecendo. É então que a senhora Dahlia Gillespie aparecerá novamente para dar novas pistas sobre o que ele deve fazer para encontrar sua filha.

PARTE-A Desvendando o lado sul da cidade

Siga pelo segundo túnel para o lado leste, onde você encontrará uma mancha de sangue no chão perto do esgoto. Examine a mancha para pegar a chave Sewer Exit Key, mas tome muito cuidado com três monstros que aparecerão. Você poderá matá-los ou simplesmente fugir. Mas independente de sua escolha, siga para o lado oeste deste mesmo túnel e no caminho outros monstros aparecerão. No final do túnel, use a chave para abrir o portão e suba através da escada que o levará para fora do sistema de esgoto.

Ao sair na superfície, você estará no lado sul da cidade de Silent Hill. Entre na casa destruída ao lado, para pegar duas caixas de munição e um First Aid Kit que estará ao fundo. Depois saia da casa e siga na rua em frente até encontrar um quadro de informação que está sobre a calçada para pegar o mapa da região. Se você quiser fazer o melhor final do jogo, realize os eventos que envolvem o Dr. Kaufmann que começam na parte "B" da estratégia (Salvando o Dr. Kaufmann). Caso queira fazer outro final, você poderá desconsiderar os eventos das partes B, C e D da estratégia, indo direto para a parte E (O caminho para o farol abandonado). Confira mais detalhes na seção Dicas.

PARTE-B Salvando o Dr. Kaufmann

Usando o mapa, siga através da estrada Bachman, entre no **Annie's Bar** e salve o Dr. Kaufmann. Harry Mason ficará intrigado em saber como ele chegou até aquela parte da cidade, já que todas as ruas que dão acesso a essa região estão bloqueadas por grandes abismos.

O **Dr. Kaufmann** não lhe dará uma resposta concreta, ele apenas lhe dirá que é perigoso andar na cidade durante a noite e acredita que em pouco tempo uma força do exército virá investigar. Harry Mason perguntará se ele conhece uma mulher chamada Alessa e o Dr. Kaufmann dirá que não, indo embora em seguida. Depois disso, vá até o local onde o Dr. Kaufmann estava sendo atacado e examine a bolsa que está caída no chão. Nela você pegará a Kaufmann Key, além de um **recibo** contendo um número 0473. Depois saia do bar e siga até o hotel Indian Runner na rua Weaver. Chegando lá, na porta de entrada do hotel terá um cadeado com um código. Use a combinação 0473 para abrir o cadeado, abra a porta e entre. Depois pegue uma caixa de munição e um **Health Drink** que está próximo a uma caixa registradora.

PARTE-C As pistas sobre as drogas

Abra a gaveta do móvel próximo ao balcão, para pegar a Safe Key. Use-a para abrir o **cofre** no fundo do balcão e verá pacotes de droga escondidos dentro dele.

Sobre o balcão haverá um diário contendo informações sobre a chegada de uma pessoa misteriosa na cidade. Na parede ao lado do cofre, haverá uma informação sobre um outro estabelecimento e o número 0886. Se você olhar melhor verá uma foto à direita e descobrirá que o Norman's Place é na verdade um motel.

Saia deste local e siga através da rua Weaver, quando chegar ao Haerbey's Inn, você encontrará uma porta com um painel de alarme ao lado. Examine o **painel** e digite a numeração 0886 para destravar a porta e entrar. Pegue o **Magnet** que está sobre a poltrona. Depois verifique a manchete do jornal sobre a mesa e você descobrirá que a cidade estava sendo investigada sobre drogas, envolvendo o hospital Alchemilla e também sobre a quantidade de habitantes mortos a cada dia e a morte misteriosa do prefeito.

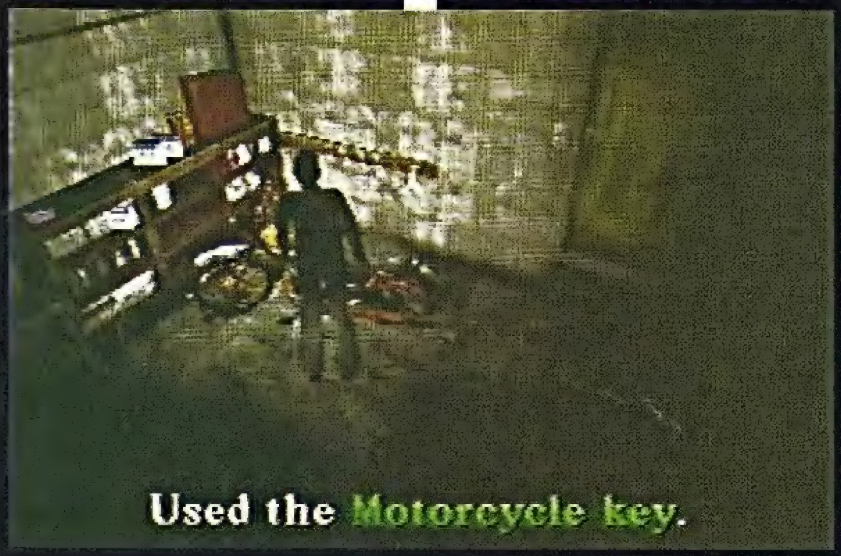
Se você olhar na outra mesa, encontrará um diário contendo informações sobre o suposto assassino do prefeito da cidade.

Vá até o balcão da recepção e saia através da porta para chegar no estacionamento. Que dará acesso ao quarto nº 3, onde o Dr. Kaufmann está hospedado. Para abrir o quarto, use a chave que você pegou no Annie's Bar e lá, pegue um Health Drink que está no banheiro. Depois empurre o móvel e você verá um buraco no chão, use o seu Magnet para pegar a Motorcycle Key que está dentro do buraco.

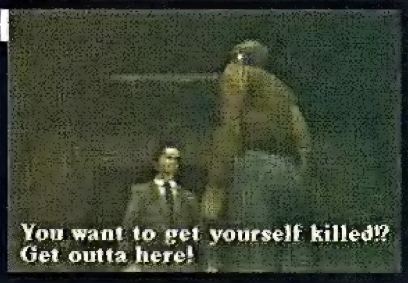
PARTE-D Acima de qualquer suspeita

Volte até a sala da recepção do hotel e abra a porta ao lado daquela por onde você entrou anteriormente.

Esta porta dará acesso a uma garagem, onde você encontrará uma **moto**. Examine a estante e pegue um Health Drink e uma caixa de munição. Feito isso, examine a moto e Harry Mason descobrirá que alguém mexeu recentemente no tanque de gasolina. Use a chave para ligar a moto e pegar o Small Glass Vial, que contém o mesmo líquido que Harry Mason encontrou no hospital.



O **Dr. Kaufmann** aparecerá e pegará a garrafa das mãos de Harry Mason. E dirá a ele para não se meter com o que não é de sua conta. Harry Mason perguntará a ele o que há nesta garrafa, mas o Dr. Kaufmann apenas lhe dirá para fugir da cidade o quanto antes, se quiser viver. Quando o Dr. Kaufmann for embora, Harry Mason pensará que ele está envolvido com as drogas e com a morte do prefeito. Mas independente disso, ele precisa encontrar sua filha que ainda está desaparecida na cidade de Silent Hill.



PARTE-E O caminho para o farol abandonado

Siga através da rua Sandford, na calçada da esquerda e no final você encontrará uma escada danificada, desça por ela alguns degraus para pegar um Health Drink e uma caixa de munição.

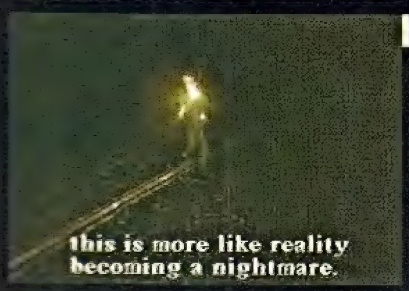
Volte para a rua e atravesse a ponte em frente, Harry Mason verá que o mundo real se transformou novamente em um mundo **bizarro**. A cidade se transformará diante de seus olhos.

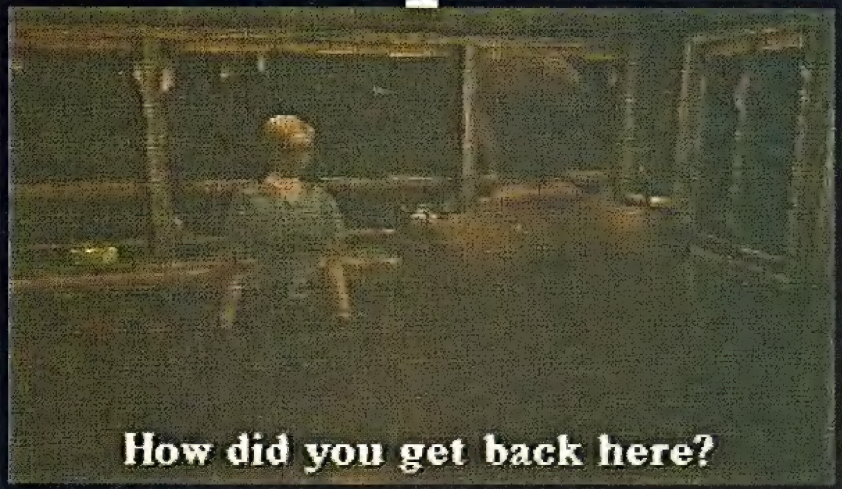
Agora siga pelo lado direito da rua Sandford, para encontrar uma caixa de munição e um Health Drink. Seu objetivo será chegar até o farol (no mapa ele está indicado como Light House).

Siga até o final da rua Sandford e entre à esquerda ao lado do estacionamento, marcado em seu mapa como West. Indo em direção ao farol, você chegará até uma escada. Descendo por ela, você encontrará um **barco**.

Entre no barco e na cabine de controle você encontrará o agente **Cybil Bennett**. Harry Mason comentará com ela que está entendendo o que a senhora Dahlia Gillespie disse sobre a cidade estar sendo absorvida pelas trevas. E que ele não está ficando louco, mas a cidade é que está mudando para um tipo de mundo paralelo.

Cybil Bennett não consegue entender muito bem o que ele diz, pois não conseguiu encontrar resposta para o desaparecimento dele dentro da loja.



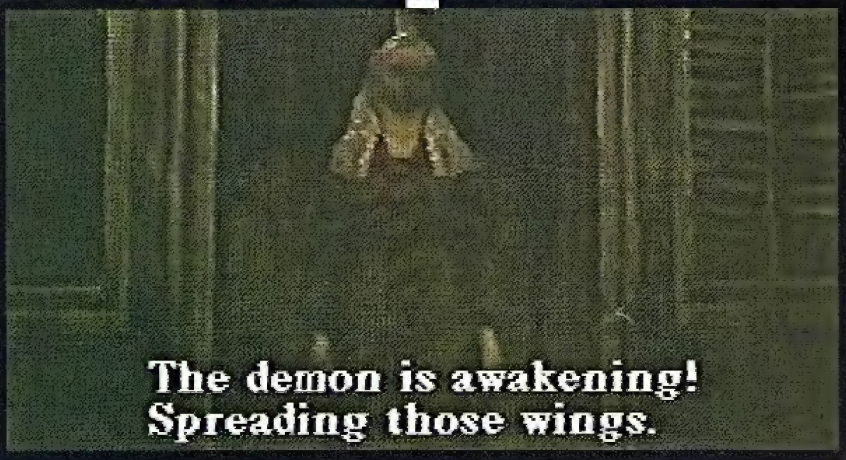


PARTE-F O novo encontro com Dahlia

Harry Mason não sabe o que de fato está acontecendo, mas já sabe que sua filha Cheryl está ligada a tudo isso e que ele precisa encontrá-la o quanto antes.

Neste momento a senhora **Dahlia Gillespie** aparecerá novamente e dará mais detalhes sobre a cidade. Ela também dirá a ele que se quiser salvar sua filha, terá que deter Samael antes do amanhecer ou não terá mais tempo e toda a cidade ficará nas trevas para sempre e todos morrerão. Para Harry Mason encontrar sua filha, ele terá que procurar por um demônio disfarçado de criança próximo ao farol abandonado. Depois ele terá que procurar no parque de diversão (Amusement Park) a resposta sobre o paradeiro de sua filha.

Cybil Bennett ajudará Harry Mason a procurar sua filha Cheryl, investigando o parque de diversão enquanto ele irá até o farol. Logo depois que ela sair, a senhora Dahlia Gillespie dirá para Harry Mason que ele precisará usar o Flauros.



Por um breve momento, ele se distrairá e a senhora Dahlia Gillespie desaparecerá do local. Tendo o controle sobre Harry Mason, pegue as caixas de munição dentro do barco e um Health Drink. Saia pela porta ao lado e você estará novamente no caminho do farol. Fique atento aos inimigos que aparecerão e quando chegar a uma bifurcação, pegue um **First Aid Kit**. Depois volte e suba por uma **escada**, para continuar o caminho até o farol.

PARTE-G O caminho para o parque de diversão

Ao entrar no farol, suba a escada para chegar ao telhado, onde encontrará um símbolo gigante de Samael. Harry Mason verá a imagem de **Alessa**, que desaparecerá em seguida. Saia do farol e faça o caminho de volta, então Harry Mason chegará novamente ao barco e não encontrará Cybil Bennett.

Examine seu mapa e siga em direção ao ponto vermelho indicado com uma seta, no final da rua W. Sandford. Observe a grade no final da rua para encontrar uma entrada, passe por ela e depois desça através de uma escada de metal.

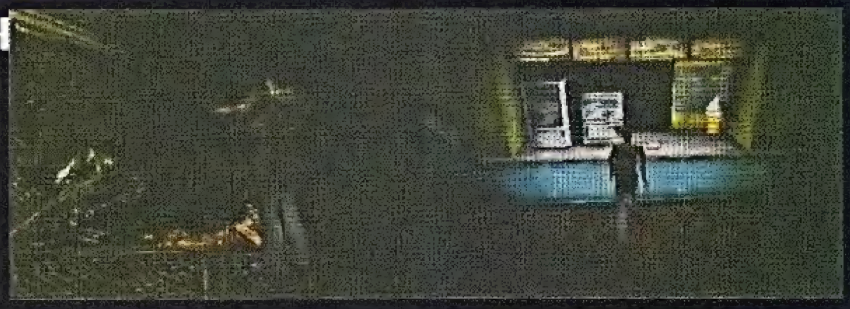
Ele pensará que Cybil Bennett usou este caminho para chegar ao parque de diversão. Em seguida, aparecerá uma cena onde Cybil Bennett será atacada pelas costas.

Harry Mason voltará ao sistema de tratamento de esgoto da cidade. Ao lado da escada haverá um mapa, pegue-o e siga adiante. Chegando ao final da primeira **galeria**, entre no túnel à direita e siga até a próxima galeria.

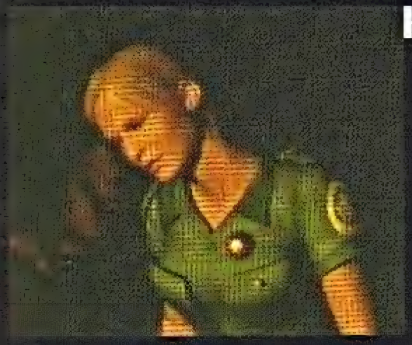
Nela, olhe para o lado **esquerdo** e encontrará uma caixa de munição e um Health Drink (se quiser, volte pelo lado esquerdo da parede e pegue outro Health Drink). Siga em frente até chegar em uma escada que fica do lado leste. Neste trecho do caminho não terão itens para você pegar.

PARTE-H O confronto com Cybil Bennett

Ao sair do sistema de esgoto, você estará no parque de diversão. Só há um caminho a seguir e você chegará a uma loja de sorvetes (Ice Cream), onde poderá salvar o seu progresso no jogo se quiser. Continue andando por este local até encontrar a entrada do carrossel. Suba a escada do carrossel, abra o portão e Harry Mason será atacado por Cybil Bennett, que estará possuída por uma criatura que está grudada em suas costas.



Você terá que enfrentar Cybil Bennett e caso esteja com o Unknown Liquid que pegou no hospital, você terá duas escolhas a fazer que influenciarão o final do jogo.



A primeira é matar Cybil Bennett. Para isso, equipe o seu Hunting Rifle e atire nela quando puder. Quando Cybil Bennett empunhar sua arma, corra para longe dela. Embora seja difícil, repita este método até matá-la e fique atento com a vida de Harry Mason.

Mas caso você queira obter mais pontos para fazer o melhor final no jogo, então corra em círculos no carrossel para evitar os tiros de Cybil Bennett. Depois aproxime-se dela pelas costas, abra o seu inventário e use o Unknown Liquid, para que a criatura que está em suas costas se solte e assim Harry Mason a matará.

Independente de sua escolha, ele contará a história de Cheryl, dizendo que ela não é sua filha biológica. E que ele e sua esposa a encontraram abandonada ao lado de uma estrada próxima a Silent Hill e decidiram adotá-la.

Isso talvez explique a forte ligação de Cheryl com a cidade de Silent Hill. Algum tempo depois da adoção, a esposa de Harry Mason morreu e desde então Cheryl se tornou uma pessoa muito especial para ele.

PARTE-I A manifestação de Alessa

Enquanto Cybil Bennett descansa, Harry Mason irá para o outro lado do parque de diversão, onde avistará Alessa. Ele pedirá para ela devolver sua filha Cheryl, mas Alessa usará um tipo de magia que o arremessará para trás e criará em torno de si um campo de força invisível. O bolso de Harry Mason começará a brilhar e ele usará o Flauros que quebrará a magia e derrubará Alessa no chão.

Misteriosamente a senhora Dahlia Gillespie aparecerá e conversará com Alessa, dizendo para ela agradecer a Harry Mason por tê-la salvo. Alessa está muito assustada e finalmente Harry Mason descobre que a senhora Dahlia Gillespie é a mãe de Alessa. Ele tenta obter mais explicações, mas ela diz que levará Alessa de volta para casa e então uma forte luz faz com que Harry Mason desmaie. Logo em seguida, ele acordará novamente assustado dentro do hospital ao lado de Lisa Garland. Ela está muito estranha desta vez e escutará Harry Mason por um tempo.

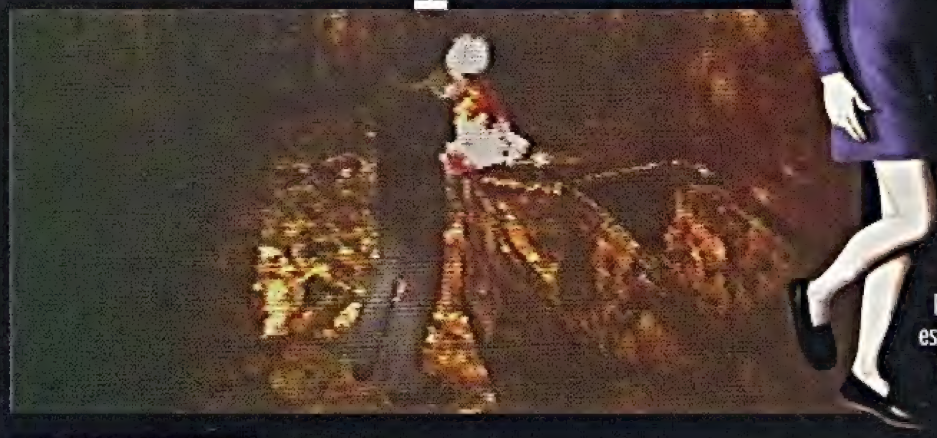
Pouco depois, ela dirá que sentiu uma sensação estranha e que resolveu contar alguns fatos que ela omitiu, ela esteve nos quartos do subterrâneo e em um deles viu a foto de Alessa. E lá começou a sentir uma sensação estranha que parece estar consumindo-a aos poucos. Harry Mason tentará entender o que ela está dizendo, Lisa Garland pedirá a sua ajuda mas em seguida fugirá.

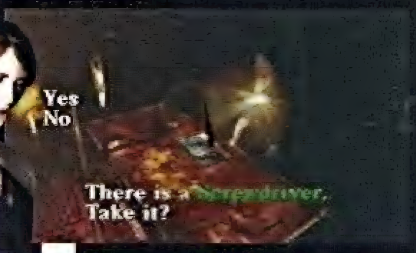
PARTE-J Loucuras do mundo bizarro

Siga Lisa Garland e quando você estiver no corredor, um elevador o levará para o subterrâneo. Ao sair do elevador, entre na primeira **porta** à direita para encontrar uma gaiola com uma chave dentro. Você não poderá pegá-la agora, portanto pegue a caixa de munição mais ao fundo e depois volte para o **corredor**. Mais adiante, Harry Mason verá a imagem de sua filha Cheryl correndo e em seguida desaparecendo através de uma porta.

Você não poderá entrar por esta porta neste momento, então entre na porta ao lado. Nesta sala haverá um relógio, aí pegue o First Aid Kit que estará sobre a cadeira e uma caixa de munição no fundo da sala.

Depois volte ao corredor, mate dois monstros e entre na porta ao fundo e desça um lance de escada que o levará a uma sala de aula. Examine a cadeira dentro da sala e Harry Mason verá algumas mensagens escritas nela. Siga através da outra porta e você chegará em uma outra sala com uma maca.





Pegue a chave de fenda (Screwdriver) e o alicate (Pliers) e volte para a sala de aula. Depois volte ao corredor e em frente ao quarto que tem uma gaiola, haverá a porta de um outro quarto, onde tem uma torneira com uma chave presa a ela.

Use o Pliers na torneira para pegar a Key of "Ophiel". Saia da sala e siga até a porta onde está escrito Ophiel (ao lado da escada). Abra a porta e siga no corredor em frente, depois entre na segunda porta à esquerda.

PARTE-K O corredor dos puzzles

Neste quarto haverão alguns quadros representando os símbolos do **zodíaco**. Cada quadro tem um número que o identifica ao lado do símbolo correspondente ao signo. Na parede do fundo da sala existem três quadros que representam os signos de Sagitário, Touro e Gêmeos, da esquerda para direita respectivamente. Em cada um destes quadros haverá um painel com números e você deverá apertar em cada um deles um número, sendo 6 para o quadro de Sagitário, 4 para o de Touro e 8 para o de Gêmeos. Feito corretamente esta seqüência, você pegará a **Stone of Time**. Depois vá até a porta no final do corredor à direita para resolver o puzzle da lista de mortos.

O objetivo deste puzzle é saber a ordem correta dos nomes que formarão a senha para abrir esta porta (no final do corredor, existe um poema que dará uma pista sobre as pessoas jovens e velhas). Organize a seqüência de nomes da seguinte forma: primeiro as pessoas mais novas e por último a mais velhas, seguindo a ordem das idades. A primeira letra de cada um destes nomes colocados na ordem formará a palavra ALERT. Escreva esta palavra no **painel** ao lado da porta e ela se abrirá. Entre por ela e você chegará a uma sala que o levará até o necrotério. Na parede ao fundo, pegue o Amulet of Solomon e volte para o corredor onde tem a porta com o nome Ophiel. Neste momento, Lisa Garland aparecerá e dirá à Harry Mason que ela finalmente entendeu por que todos estão mortos e somente ela ainda está viva.

A APARIÇÃO DE SAMAEL

QUINTO CAPÍTULO

Tudo está ficando mais compreensível para Harry Mason, depois que ele descobriu que Alessa é na verdade a filha da senhora Dahlia Gillespie.

Mas isso não deveria fazer muito sentido, uma vez que Lisa Garland lhe disse que esta senhora havia perdido sua filha no grande incêndio da cidade.

E este fato o faz pensar também sobre a origem de Cheryl, ela provavelmente nasceu na cidade de Silent Hill e tem uma forte ligação com todos estes acontecimentos que estão ocorrendo e talvez com outros que poderão acontecer.

E quanto a Lisa Garland? Por que ela evita tanto sair para fora do hospital, qual o mistério que ela esconde de Harry Mason?

E o Dr. Kaufmann? Também terá alguma ligação com estes fatos estranhos? Bem, parece que agora Harry Mason está no caminho certo, restando apenas saber quem é Samael, que tanto fala senhora Dahlia Gillespie.

Juntando todas estas informações e as pessoas que se tornam cada vez mais misteriosas à medida que Harry Mason pensa conhecê-las, talvez ele consiga descobrir qual a ligação de sua filha Cheryl com tudo o que está acontecendo na cidade.

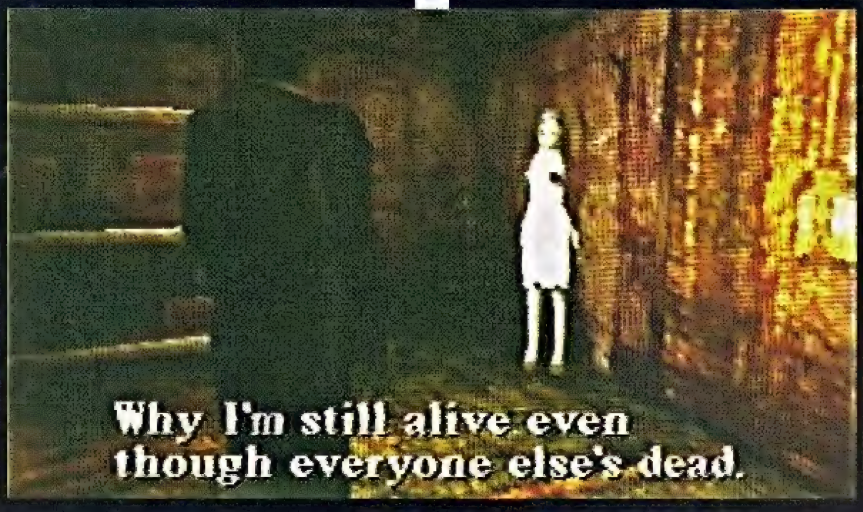
Porém um detalhe que Harry Mason deixou passar despercebido é a semelhança entre Alessa e a sua filha Cheryl. O que será que elas tem de incomum? Todas estas respostas Harry Mason encontrará agora em sua volta ao hospital, onde tudo está muito diferente da última vez que esteve lá.

Ele encontrará uma câmara secreta no subterrâneo do hospital e dentro dela uma surpreendente revelação, na qual a senhora Dahlia Gillespie dirá a verdade sobre Samael em um desfecho imprevisível...

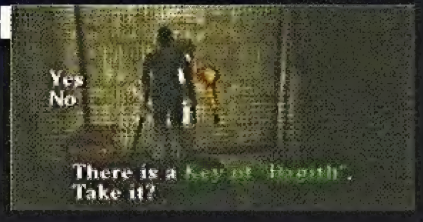
PARTE-A O sofrimento de Lisa

Harry Mason ficará assustado com as atitudes de **Lisa Garland**, que andará até ele de uma forma muito estranha parecendo estar desequilibrada. Ela pede para que ele fique ao seu lado e que não a deixe só. De repente Harry Mason vê Lisa Garland sangrar sem parar e fica assustado, fugindo em seguida. Ele sai da sala e **tranca** a porta por fora e ela fica batendo na porta, pedindo a ajuda dele. De repente ele não ouve mais nada...

Se você voltar novamente a sala onde estava Lisa Garland, verá que ela sumiu e seu diário estará caído no chão. Nele estará escrito que Lisa Garland cuidou de um paciente que tinha

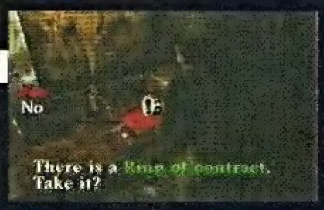


feridas pelo corpo que não se curavam. E que insetos entravam no quarto deste paciente, mesmo com as janelas e portas fechadas. Volte para a sala do relógio e use nele a Stone of Time. Desta forma, o vidro do relógio se quebrará e você poderá pegar a **Key of "Hagith"**. Volte até o corredor, siga até o final e abra a porta para chegar ao elevador. Vá ao segundo andar e entre através da terceira porta no corredor, para pegar uma caixa de munição e o Crest of Mercury que estará sobre uma almofada.



PARTE-B Desvendando o código das portas

Vá ao fundo da sala e pegue o Ring of Contract, depois volte para o corredor, siga até o final e abra a porta. No corredor seguinte, abra a terceira porta à direita que o levará de volta ao corredor da sala do relógio.



Mais adiante neste corredor, entre na primeira porta do lado direito para pegar uma caixa de munição e a Camera que está na mesa ao fundo. Depois saia no corredor e siga por ele até a última porta que o levará a um quarto, onde você encontrará um quadro vermelho ao fundo no qual deverá usar a chave de fenda (Screwdriver) para abri-lo e nele encontrará uma chave que você ainda não poderá pegá-la, pois ela está eletrificada.

Agora saia da sala e volte ao corredor e entre no elevador. Vá até o terceiro andar e ao sair do elevador, você encontrará um pequeno corredor com um altar ao fundo e dois quadros fixados na parede. Em ambos os lados deste corredor, você encontrará uma porta e nela três painéis com vários botões. Para abrir estas portas, você deverá apertar alguns botões de cada um dos painéis, formando figuras geométricas.

Para resolver este puzzle, use a Camera para fotografar os dois quadros e com isso revelar figuras geométricas. Haverá três figuras geométricas em cada quadro e cada uma delas indicará os botões que você deverá apertar em cada um dos painéis.

Use as figuras geométricas do quadro à esquerda para a abrir a porta deste lado, faça o mesmo com as figuras geométricas do quadro na direita.

PARTE-C Reunindo as peças do quebra-cabeça

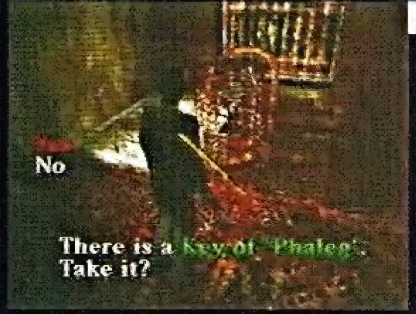
Assim que destrancar as duas portas, entre primeiro na porta da esquerda para pegar a Bird Cage Key que estará sobre uma cadeira ao fundo.

Depois entre na porta da direita para pegar um Health Drink que está no canto da sala. Ao lado você encontrará um livro que contém informações sobre um tipo de droga alucinógena.

Agora volte para o elevador e desça até o primeiro andar e lá vá até a sala onde tem uma gaiola. Ao usar chave na gaiola, você obterá a Key of "Phaleg".

Ao pegar esta chave, salve rapidamente o seu progresso no jogo. Depois abra a porta ao lado da sala do relógio, usando está nova chave. Neste novo recinto, mate as criaturas que se parecem com espíritos e entre na primeira porta à direita que dará acesso a uma cozinha. Dentro dela haverá uma adaga cravada no armário.

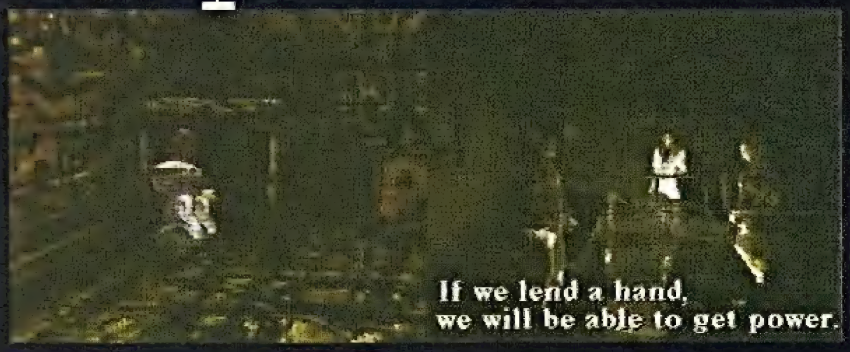
Use o Ring of Contract e em seguida pegue a Dagger of Melchior. Saia da cozinha e entre na segunda porta à direita, para chegar ao depósito. Agora pegue uma caixa de munição e um Health Drink, depois examine o pacote de Jelly Beans ao fundo para pegar a Key of Bethor. Ainda dentro do depósito, entre na porta ao lado para chegar até a sala de vídeo. Use o Video Tape novamente e desta vez você ouvirá o audio original e a imagem perfeita mostrando Lisa Garland.



PARTE-D As visões do passado

Na fita, Lisa Garland estará falando de uma forma desesperada enquanto cuida de uma criança que quase não abre os olhos, não tem pulso mas continua respirando. De seus ferimentos saem secreções e sangue. Lisa Garland não sabe explicar como aquela criança ainda continua viva...

Após ver a fita, volte ao corredor anterior e abra a segunda porta à esquerda. Neste quarto, as paredes estarão cheias de desenhos estranhos e Harry Mason verá a imagem de sua filha Cheryl chorando no canto da sala, que desaparecerá pouco depois. Pegue o Ankh na parede e depois entre através da porta em que está escrito o nome Bethor (a primeira porta do lado esquerdo). Desligue o gerador para cortar a energia, volte ao andar da sala do relógio e entre na porta dupla ao lado, que o levará até o corredor do segundo andar. Neste corredor, vá até o último quarto para pegar a Key of "Aratron" que está na parede. Agora desça novamente até o porão e entre através da terceira porta à direita. Ao entrar, Harry Mason descobrirá que naquela fita, Lisa Garland falava na verdade da criança Alessa. Harry Mason verá a senhora Dahlia Gillespie, junto com o Dr. Kaufmann e mais dois médicos falando sobre Alessa, neste diálogo eles falam sobre medicina, rituais e poderes mágicos.



Após Harry Mason ter esta visão, vá pegar o Disk of Ouroboros que está ao lado da foto de Alessa. Depois saia do quarto, vá até o corredor e entre na última porta à esquerda. Você entrará em um quarto de criança, depois salve o seu progresso no jogo e coloque os artefatos Ankh, Amulet of Solomon, Crest of Mercury, Dagger of Melchior e Disk of Ouroboros na porta de metal no fundo do quarto.

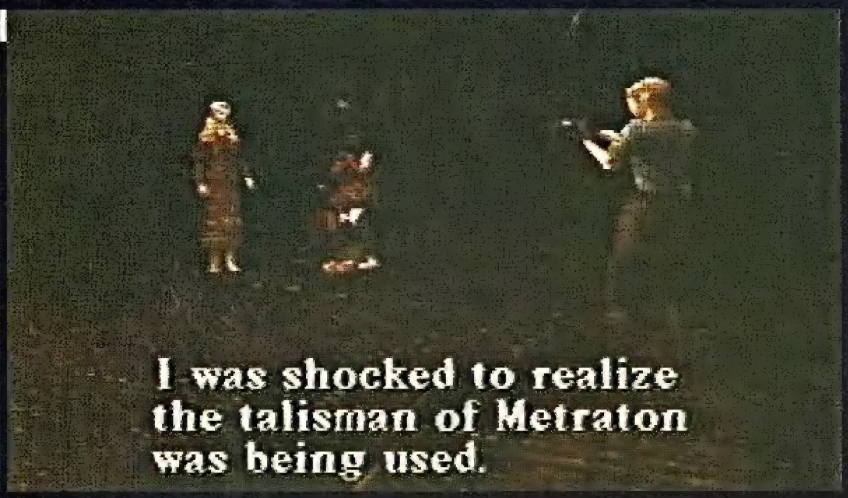
Depois cruze esta porta e Harry Mason terá mais uma visão onde a senhora Dahlia Gillespie tentará convencer sua filha Cheryl a usar seu poder e acompanhá-la.

PARTE-E A revelação da senhora Dahlia

Tudo indica que Alessa seja talvez a mãe ou a irmã de Cheryl e uma vez que a alma das duas estiverem juntas, o poder que une o mundo dos vivos ao mundo das trevas passará a ser um só. Depois desta visão, desça a escada e você verá a senhora Dahlia Gillespie falando com Alessa para ela agradecer Harry Mason por ter trazido Cheryl de volta. Ao fundo haverá um corpo mumificado e a agente Cybil Bennett entrará em ação. Ela tentará atirar na senhora Dahlia Gillespie, mas um campo de energia a impedirá. Cybil Bennett ficará atordoada e Harry Mason aparecerá, pedindo para a senhora Dahlia Gillespie devolver sua filha Cheryl.

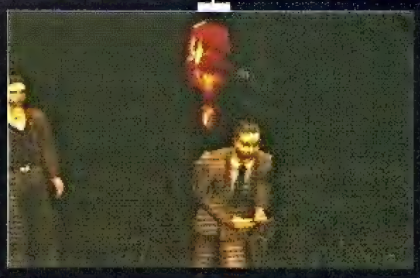
Ela dirá que ele está ao lado dela, mas Harry Mason verá apenas Alessa e não conseguirá entender o que a senhora Dahlia Gillespie está falando. É então que ela dirá que há sete anos atrás, durante o grande incêndio que destruiu a cidade, Alessa foi uma das poucas pessoas que escapou com vida. Seu corpo ficou muito machucado e ela entrou em coma, em um tipo de pesadelo do qual não conseguia acordar.

Este pesadelo, de algum forma, começou a se tornar realidade e a cidade foi aos poucos mergulhando no mundo das trevas. A senhora Dahlia Gillespie usou o Dr. Kaufmann e alguns médicos para manterem Alessa viva com o uso de drogas alucinógenas. O corpo de Alessa rejeitava estas drogas, mas estranhamente ela permanecia viva, mesmo não tendo pulso e circulação sanguínea.



PARTE-F A grande batalha contra Samael

O pesadelo de Alessa se tornou uma transição entre os dois mundos, alternando entre realidade e um mundo bizarro, criado a partir do sofrimento de uma criança muito especial. Para Alessa reencarnar e se tornar a criança divina, ela precisaria se unir a sua contra parte que seria Cheryl. Uma vez que as duas estiverem juntas no mesmo corpo, o espírito delas ficará completo e assim ela voltará ao seu estado normal. O Dr. Kaufmann aparecerá e dará um tiro na senhora Dahlia Gillespie, dizendo que ninguém poderia usá-lo. Ele descobriu que estava sendo manipulado por ela e quis se vingar. A senhora Dahlia Gillespie dirá que é tarde demais, porém o Dr. Kaufmann dirá que não e mostrará uma garrafa contendo um líquido misterioso. Ela pensou ter destruído todos os frascos que continham este líquido, porém o **Dr. Kaufmann** jogará o frasco sobre Alessa, iniciando assim uma grande batalha entre Harry Mason e uma criatura com poderes muito além da compreensão humana.



Você terá que lutar contra **Samael**. Tome muito cuidado com os seus ataques de raio. Para identificar este tipo de ataque, preste atenção nas faíscas que sairão de seu peito.

Equipe o seu Hunting Rifle e atire no peito deste monstro antes dele atacar com os raios,

desta forma você causará grandes danos a ele. Sempre que for atingido por seus **raios**, seu life baixará rapidamente, utilize então carregadores de life sempre que necessário. Ao derrotar Samael, você verá Alessa recobrando os sentidos. Ela chamará Harry Mason e lhe entregará uma criança que é a reencarnação de sua filha Cheryl. O local estará desabando, mas Alessa usará o pouco de energia que ainda lhe resta para permitir que Harry Mason e Cybil Bennett consigam fugir... Você acha que este é o melhor final? Descubra você mesmo assistindo-o o que aconteceu com os outros personagens do jogo.

Um outro detalhe interessante se você esperar até o final do casting (os letreiros de produção do jogo), poderá assistir a um Making Off bem detalhado do jogo Silent Hill, então você terá a oportunidade de assistir cenas em CG que foram retiradas da versão final do jogo. Vale a pena conferir.

DICAS

MODO NEXT FEAR

Ao terminar o jogo uma vez, você terá um Ranking com o seu desempenho no jogo. No fundo da tela estarão as armas que você poderá pegar ao jogar pela segunda vez. Após conferir o seu Ranking no jogo, será pedido a você para salvar o seu progresso uma última vez.

Desta forma você habilitará o modo Next Fear (dê um loading na última informação que você salvou do jogo). No modo Next Fear, você poderá pegar as armas Chainsaw, Rock Drill e o item Gasoline Tank. A arma Hyper Blast e a Katana também poderão ser adquiridas, mas elas dependerão do resultado do final do jogo que você fizer.

OS FINAIS

Existem quatro finais normais e um final secreto em Silent Hill. Os quatro finais normais são avaliados como Bad, Bad +, Good e Good +. Em dois locais do jogo, você poderá realizar ou não determinados eventos que definirão o final do jogo. Confira como fazer cada um destes finais, lembrando que nos finais Bad e Bad +, você terá que enfrentar Alessa ao invés de Samael.

FINAL BAD

1º) Durante o jogo, ignore os eventos descritos nas Partes B, C e D do Quarto Capítulo da estratégia. 2º) Mate Cybil Bennett usando o Hunting Rifle ao enfrentá-la no carrossel.

FINAL BAD+

1º) Durante o jogo, ignore os eventos descritos nas Partes B, C e D do Quarto Capítulo da estratégia. 2º) Use o Unknown Liquid em Cybil Bennett quando enfrentá-la no carrossel. **Obs.:** com este final, você habilitará a Katana ao jogar uma nova partida no modo Next Fear.

FINAL UFO

Ao começar um jogo no modo Next Fear, após fazer o Final Good +, você encontrará a Channeling Stone no balcão da loja de conveniência na rua Finney. Use este item nos seguintes lugares: 1º) No telhado da escola bizarra. 2º) No pátio de entrada do hospital bizarro, após falar com Lisa Garland e antes de enfrentar a vespa gigante. 3º) No pátio do Haerbey's Inn (no mapa ele estará descrito como Resort Silent Hill). 4º) Dentro do barco, após falar com Cybil Bennett e a senhora Dahlia Gillespie. 5º) No topo do farol abandonado, após ver Alessa. O jogo terminará aqui e quando você começar uma nova partida após salvar pela última vez o seu progresso, você terá em seu inventário a arma Hyper Blast.

FINAL GOOD

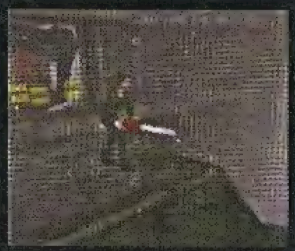
1º) Durante o jogo, cumpra todos os eventos descritos nas Partes B, C e D do Quarto Capítulo da estratégia. 2º) Mate Cybil Bennett usando o Hunting Rifle ao enfrentá-la no carrossel.

FINAL GOOD +

1º) Durante o jogo, cumpra todos os eventos descritos nas Partes B, C e D do Quarto Capítulo da estratégia. 2º) Use o Unknown Liquid em Cybil Bennett quando enfrentá-la no carrossel.

ARMAS SECRETAS

Terminando o jogo na dificuldade Hard e fazendo o final Good +, quando jogar no modo Next Fear você poderá pegar as armas Chainsaw e Rock Drill e o item Gasoline Tank (use este item nas armas mencionadas acima, sendo que você poderá pegar apenas uma de cada vez). Para pegar a outra arma, jogue uma segunda vez no modo Next Fear.

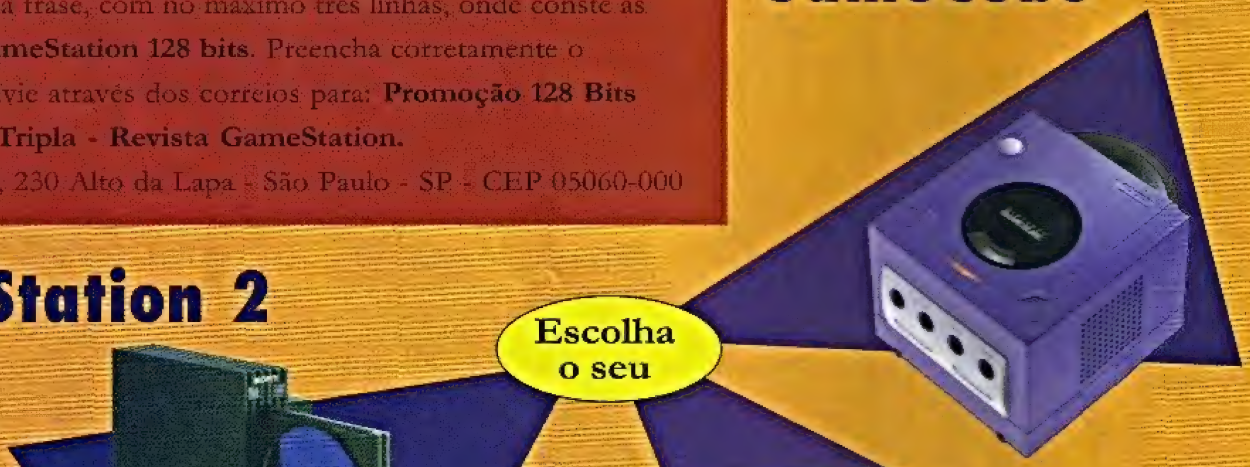


Promoção 128 BITS

Super promoção da revista GAMESTATION, onde você escolhe o videogame de 128 bits da sua preferência.

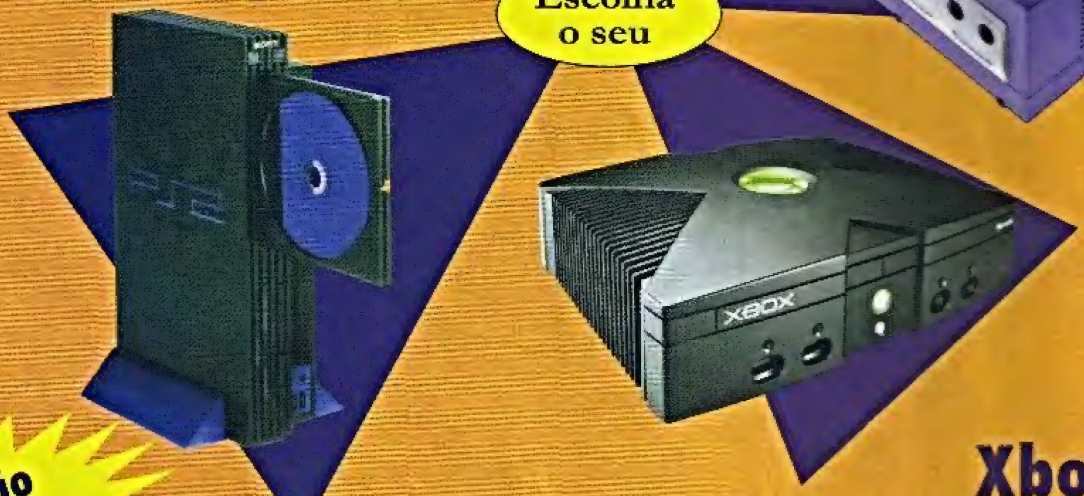
Escreva uma frase, com no máximo três linhas, onde conste as palavras **GameStation 128 bits**. Preencha corretamente o cupom e envie através dos correios para: **Promoção 128 Bits Em Dose Tripla - Revista GameStation.**
Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000

GameCube



PlayStation 2

Escolha o seu



Xbox

Promoção prorrogada até 20/08/2002

No mês de junho ninguém saiu da frente da telinha, mas valeu a pena, o Brasil foi penta. Por isso resolvemos prorrogar a promoção até 20/08/2002 e oferecer mais tempo aos participantes para elaborarem as suas frases. E instituímos um prêmio adicional para os ganhadores das dez melhores frases, uma super camiseta GameStation Especial Silent Hill, além da premiação normal.

E AINDA MAIS 100 PRÊMIOS PARA VOCÊ

O **vencedor** da frase mais criativa ganhará um videogame de **128 bits**, de sua escolha a ser identificado no cupom (**PS2**, **Xbox** ou **GameCube**), com **dois controles**, um **Memory Card** e mais um **super jogo surpresa** (a critério do editor), e o **2°** (segundo) colocado ganhará um super videogame portátil **GameBoy Advance**. Do **3°** ao **102°** colocado, ganharão uma **super camiseta** GameStation, além de uma **coleção completa** das revistas GameStation (Especial, Dicas e Magazine).

em dose tripla

Para os ganhadores das 100 melhores frases, uma super camiseta GameStation e mais uma coleção completa das revistas GameStation (Especial, Dicas e Magazine), para você colecionar.

Prêmio para o 2º colocado

GameBoy Advance

Promoção prorrogada até o dia 20/08/2002

REGULAMENTO

1. O cupom deste anúncio deverá ser recortado e encaminhado através dos correios para: **Promoção 128 Bits Em Dose Tripla - Revista GameStation, Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000.**

2. Os participantes deverão criar uma frase, com no máximo **3 (três)** linhas, onde conste as palavras: **GameStation 128 bits.**

3. Em cada cupom deverá conter apenas uma frase. Frases sem o cupom ou cupons xerocados serão desclassificados.

4. Somente participarão deste concurso de caráter cultural os cupons que estiverem com todos os campos preenchidos e escritos com letra legível.

5. O autor da melhor frase ganhará **1 (um) console de 128 bits de sua escolha (PS2, Xbox e GameCube), com 2 (dois) controles, 1 (um) Memory Card e mais um 1 (um) super jogo surpresa (a critério do editor).**

6. O prazo máximo para envio dos cupons será o dia **20 de agosto de 2002 (20/08/2002)**, valendo a data de postagem do correio para confirmação.

7. A avaliação será feita por uma comissão julgadora formada por membros da revista **GameStation** onde o critério de classificação será o da criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.

8. No caso de frases iguais, o desempate será através da frase que foi postada e encaminhada primeiro à revista **GameStation**, valendo a data de postagem do correio.

9. O ganhador será avisado por telefone ou telegrama. O resultado sairá na **revista GameStation Especial edição nº10.**

10. O prêmio é intransferível e não poderá ser convertido em dinheiro.

11. Os **ganhadores** receberão os seus prêmios **através dos correios** em sua residência em até **180 dias** a partir da data de divulgação dos vencedores na **revista GameStation Especial edição nº10.**

12. Os concorrentes poderão participar com quantas frases quiserem, desde que cada uma utilize um único cupom. Os cupons serão publicados nas **edições nº08 e 09 da revista GameStation Especial,** e excepcionalmente também publicados nas **edições nº05 e 06 das revistas GameStation Dicas e Magazine** a critério do editor, se for o caso. Com o objetivo de ampliar os participantes e oferecer ao leitor a possibilidade de participar com mais frases. Porém fica estabelecido que a divulgação do resultado do concurso somente será feito através da **edição nº10 da revista GameStation Especial.**

13. Os participantes cedem previamente os direitos autorais das **frases vencedoras ou não** à revista **GameStation** para que esta possa fazer uso a seu critério, sem qualquer ônus.

14. O vencedor autorizará o uso de seu nome e imagem de forma integralmente gratuita para efeitos de divulgação deste evento promocional.

15. Não poderão participar da promoção funcionários ou parentes das pessoas que trabalhem na revista **GameStation** ou empresas coligadas.

16. Ao participar da promoção o leitor concorda integralmente com todos os termos do presente regulamento.

PROMOÇÃO 128 BITS EM DOSE TRIPLA - REVISTA GAMESTATION

Crie uma frase utilizando o espaço abaixo, com no máximo 3 linhas, onde conste as palavras GameStation 128 bits

Frase: _____

_____

_____

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____ Bairro: _____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Telefone: _____ E-mail: _____

Responda às três perguntas abaixo sobre a revista GameStation Especial

1- O que você gostaria de mudar ou incluir na revista: _____

2- Descreva uma qualidade da revista ou o que você mais gosta: _____

3- Indique um ou mais jogos que você gostaria de ver detonado: _____

Assinale em apenas um dos quadros ao lado, qual o console que deseja ganhar, caso seja você o vencedor da melhor frase

☐ GameCube ☐ Xbox ☐ PlayStation 2

GAMESTATION

ADQUIRA JÁ OS NÚMEROS ATRASADOS DA SUA COLEÇÃO REVISTA GAMESTATION

GAMESTATION
A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2

GS Magazine - 01 matéria completa sobre o lançamento do PlayStation 2 no Japão.

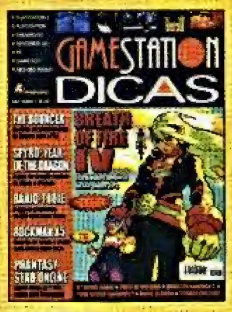
GS Magazine - 02 matéria completa sobre as softhouses brasileiras, mais IDSA e E3.

GS Magazine - 03 matéria completa sobre a guerra dos consoles da geração 128 bits.

GS Magazine - 04 matéria completa sobre os jogos dos novos consoles de 128 bits.

GS Dicas - 01 estratégia de Tomb Raider Chronicles e dicas de diversos jogos e sistemas.

Adquira sua revista



GS Dicas - 02 estratégia de Breath of Fire IV e dicas de diversos jogos e sistemas.

Complete a sua coleção

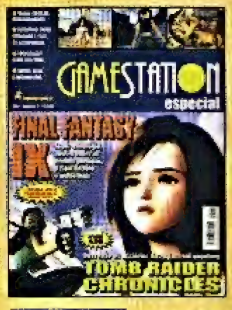
GS Dicas - 03 estratégia de Final Fantasy Tactics e dicas de diversos jogos e sistemas.

GS Especial - 01 estratégia completa - Final Fantasy VIII RPG campeão da Squaresoft.

GS Especial - 02 estratégia completa - Residente Evil 3 e Tomb Raider The Last Revelation.

GS Especial - 03 estratégia completa - Fear Effect e Syphon Filter 2 da softhouse 989 Studios.

GS Especial - 04 estratégia completa - Dino Crisis 2 e RPG Parasite Eve II da Squaresoft.



GS Especial - 05 estratégia completa - Final Fantasy IX mais Tomb Raider Chronicles.

GS Especial - 06 estratégia completa - Chrono Cross mais Breath of Fire IV.

Se não quiser recortar a revista, tire um xerox deste cupom.

REVISTA	EDIÇÃO	PREÇO UNITÁRIO	QUANT.
GS Magazine	01	R$ 3,90	( )
GS Magazine	02	R$ 3,90	( )
GS Magazine	03	R$ 3,90	( )
GS Magazine	04	R$ 3,90	( )
GS Dicas	01	R$ 5,90	( )
GS Dicas	02	R$ 4,90	( )
GS Dicas	03	R$ 4,90	( )
GS Especial	01	R$ 5,90	( )
GS Especial	02	R$ 5,90	( )
GS Especial	03	R$ 5,90	( )
GS Especial	04	R$ 5,90	( )
GS Especial	05	R$ 4,90	( )
GS Especial	06	R$ 4,90	( )

Nome:_____ Idade:_____

Endereço:_____ Cidade:_____ Estado:_____

CEP:_____ Telefone:_____ e-mail:_____

Forma de pagamento: ☐ Cheque Nominal ☐ Cheque Correio ☐ Vale Postal

Mande cheque nominal, cheque correio ou vale postal, nominal a Hinomaru Comercial Importadora Ltda, no endereço abaixo. Recorte ou mande uma cópia deste cupom. Obs.: quando utilizar vale postal marcar na última linha deste o código das revistas. A entrega será de 3 a 7 dias úteis no ponto mais distante do país, a contar da data de confirmação do pagamento. A compra deve ser de no mínimo 2 exemplares. Para qualquer quantidade o frete será grátis. Acima de 3 unidades você ganhará mais um exemplar de brinde a escolher. Marque o exemplar de brinde com um X dentro do parênteses correspondente. Marque a quantidade do seu pedido dentro do parênteses na frente do produto correspondente para apurar o valor da compra. Maiores informações ligue para o

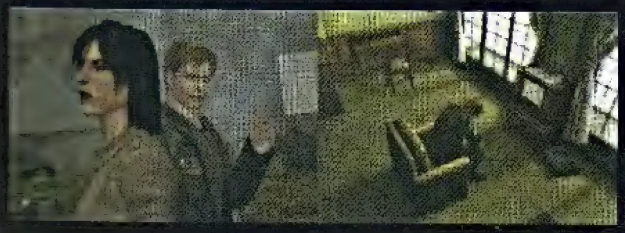
setor de atendimento (0**11) 3641-0444 ou 3641-0448. Se preferir faça seu pedido por fax ou através do site www.progames.com.br. Endereço para correspondência: Rua Pio XI nº 230, Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000 - e-mail: falecom@progames.com.br

SUMÁRIO

- INTRODUÇÃO 42
- CONCEITOS BÁSICOS 44
- OS PERSONAGENS 47
- OS INIMIGOS 49
- LISTA DE ARMAS 50

▶ Capítulo I - A carta misteriosa 52

A - Através da trilha perto do lago 52
B - Explorando as ruas de Silent Hill 53
C - Primeiro contato com o sobrenatural 53
D - Investigando o prédio Wood Side 54
E - Ajustando a hora do relógio 54
F - O outro hall de entrada do prédio 55
G - O encontro com Eddie 55



▶ Capítulo II - Ilusões do passado 56

A - Chegando ao prédio Blue Creek 56
B - A senha do cofre 57
C - O segundo encontro com Angela 57
D - O enigma das velhas moedas 58
E - O confronto com Pyramid Head 58
F - A alucinação de James 59
G - Investigando a casa de boliche 59

▶ Capítulo III - Do outro lado da cidade 60

A - Em busca da garotinha Laura 60
B - Dentro do hospital BrookHaven 61
C - A senha da porta do terceiro andar 61
D - Deixando Maria no quarto S3 62
E - O segredo da caixa de Louise 62
F - Encontrando Laura 63
G - Explorando o hospital bizarro 63
H - O reencontro com Maria 64
I - A caixinha de surpresas 64
J - A caçada da criatura Pyramid Head 65
K - De volta ao ponto de partida 65

▶ Capítulo IV - Buscando a verdade 66

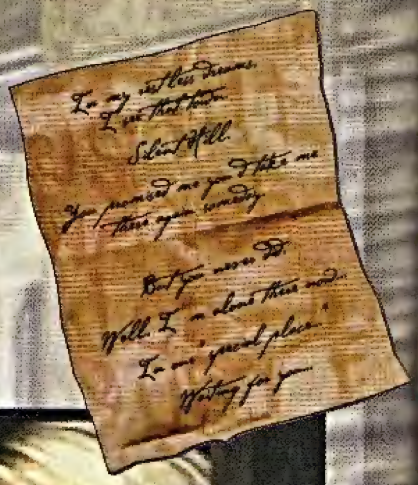
A - Coletanto seus itens 66
B - Em busca da carta e da ferramenta 67
C - O centro histórico de Silent Hill 67
D - Nas dependências da prisão Toluca 68
E - Cruzando os corredores sombrios 68
F - As três condenações 69
G - O terreno dos enforcados 69
H - Desvendando o caminho do labirinto 70
I - O esconderijo de Pyramid Head 70
J - O caminho dos túneis subterrâneos 71
K - O ataque da criatura Doorman 71
L - Encontrando o inocente 72
M - Os dois lados da morte 72

▶ Capítulo V - A ilusão de Samael 73

A - O confronto com Eddie Dombrowski 73
B - O caminho para o hotel Lake View 74
C - A verdade sobre Laura 74
D - Explorando os andares inferiores 75
E - Utilizando o elevador de serviço 75
F - Encontrando as caixas de música 76
G - A chocante descoberta de James 76
H - Explorando o lado oeste do hotel 77
I - A despedida de Angela 77
J - A marionete de Samael 78
K - A verdade esquecida 78
L - O confronto com o mal 79
- DICAS 80

SILENT HILL 2

O PASSADO DE UMA CIDADE



James Sunderland perdeu a esposa há tempos trás, ela sofria de uma doença incurável e com a sua morte, James teve um grande sofrimento e acabou entrando em depressão, ele fizera de tudo para curá-la mas seus esforços foram em vão. Demorou muito para James assimilar esta grande perda e por algum tempo ele viveu entre a loucura e a sanidade.

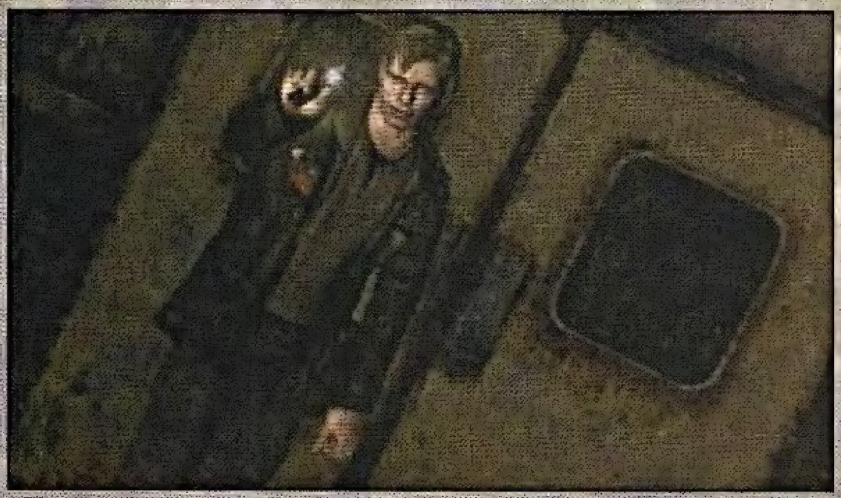
Isso fez com que muitos fatos tristes se apagassem de sua mente, preservando apenas as boas lembranças e todo o sentimento que ele tinha por sua esposa. A partir de então sua vida ficou sem sentido e ele nunca aceitou a morte de sua esposa e a saudade faz com que ela esteja sempre presente.

Três anos se passaram, até que James recebe uma misteriosa carta de sua esposa Mary, com uma estranho pedido para que ele vá encontrá-la em um local especial, na cidade de Silent Hill. James fica surpreso e assustado, pois não poderia ser uma brincadeira de mal gosto, a letra é idêntica a de Mary e os fatos descritos na carta eram muito pessoais, somente James e sua esposa dividiam tais fatos.

Em seu pensamento, James diz os mortos não escrevem cartas, portanto sua esposa deveria estar viva, seria talvez a sua segunda chance e esta certeza motiva James ir até a cidade de Silent Hill.

Esta cidade é cercada de muitos mistérios que vem desde o seu passado, ela foi construída sobre um antigo vale chamado Sacred Hill. O desenvolvimento da cidade foi inevitável, mas muitos fatos intrigantes de seu passado foram omitidos e estão trancado à sete chaves. Dentre os fatos inexplicáveis está um grande incêndio que ocorreu na cidade, destruindo-a totalmente e dizimando grande parte de sua população. Mesmo assim a cidade foi reconstruída, mas uma parte dela nunca chegou ao final.

Um outro fato intrigante é sobre um grupo de passageiros de um barco que desapareceu misteriosamente próximo a uma ilha no centro do lago Toluca. Este lago separa a cidade em duas partes. Existem muitas lendas sobre este lago e uma ilha que fica ao centro, onde dizem ter sido um antigo santuário preservado até hoje como um símbolo do passado. Dizem as lendas que neste local se praticavam sacrifícios humanos e junto a esta lenda está associado o nome de Samael. O segredo oculto na cidade de Silent Hill vem desde os tempos mais antigos, de quando o lugar ainda era chamado de Sacred Hill. Um lugar onde o homem cultuava diferentes deuses em busca da alegria, da prosperidade e da glória.



Embora quando se procura no museu da cidade, denominado Sociedade Histórica de Silent Hill, maiores informações o que se encontra é que tudo não passa de uma lenda. Mas existem muitas evidências que contradizem estas lendas e uma delas é sobre Samael, que dizem ser um demônio da terra que se alimenta das fraquezas do espírito e da mente humana, com o propósito de unificar o mundo das trevas com o mundo dos vivos. São inúmeros os seus truques para consumir a energia e o conheci-

mento das pessoas.

Dizem as lendas que ele atrai os seres humanos jogando com suas fraquezas e os pune até a morte usando como arma estas mesmas fraquezas. A chegada de James na cidade é marcada por diversos fatos inexplicáveis, a começar pela carta de sua esposa.

Além disso, outras pessoas estranhas surgem na cidade como se fossem também atraídas por alguma razão. Algumas delas não foram capazes de superar a perda de um ente querido e desenvolveram uma forma de ocultar este sentimento de perda em algum lugar de seus inconscientes, mas que em algum momento da vida volta tudo volta à tona.

Dentre estas está Angela Orosco, uma mulher que procura por sua mãe e esconde um passado chocante, assim como o jovem Eddie Dombrowski que parece estar ligado a uma série de assassinatos. Os mistérios se tornam ainda maiores com a aparição da jovem Laura e da misteriosa e enigmática Maria, que parece saber muito sobre o passado de James e a procura por sua esposa. Enfim, você terá todos os elementos para entrar em um jogo envolvente e assustador.

A Konami se empenhou muito para conseguir lançar este jogo para o PlayStation 2 no final de 2001, onde ao mesmo tempo que lutava com as dificuldades do software novo, buscava também aproveitar todo o seu potencial. Silent Hill 2 já é consagrado um dos grandes jogos da geração 128 bits, seu enredo por si só já o tornou um clássico dos jogos de suspense.

Visualmente o jogo teve um grande evolução em relação ao primeiro, contando com os recursos do PlayStation 2 os criadores conseguiram produzir um clima tão real e envolvente no jogo a ponto de fazer o jogador se sentir parte do enredo.

Além de uma qualidade sonora de primeira, você também encontrará muita diversão e suspense que o manterão atento a todos os acontecimentos e intrigas que tornam a pequena cidade de Silent Hill o palco de acontecimentos que não podem ser explicados. Mas não se preocupe, todas as respostas que você precisa estão neste super guia. Além de uma estratégia bem detalhada com explicação de todos os puzzles, você terá a localização exata dos itens, armas e uma descrição completa de como fazer todos os cinco finais existentes no jogo. E não é só, a seção de dicas também está bem completa, com tudo o que você precisa saber para explorar todo o potencial deste jogo. Mas não vamos estragar as surpresas, você terá que sobreviver a este novo pesadelo.

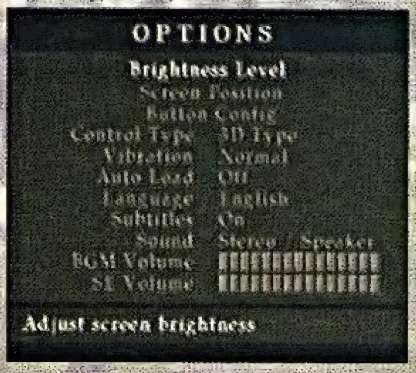
LISTA DE COMANDOS GERAIS

↑ ..... Andar para frente.
↓ ..... Andar para trás.
→ ..... Virar à direita.
← ..... Virar à esquerda.
L3 ..... Movimentar personagem.
■ ..... Correr.
X ..... Ação / atirar
● ..... Cancelar, ligar / desligar lanterna.
▲ ..... Mostrar mapa.
L1 ..... Andar para a esquerda.
R1 ..... Andar para a direita.
L2 ..... Visão de exploração.
R2 ..... Empunhar arma.
R3 ..... Usar itens de cura / visualização.
L1 ou R1+■ ..... Correr de lado.
L1+R1 ..... Virar 180°.
L2+R3 ..... Visualização em tempo real.
↓+■ ..... Recuar.
Select ..... Pausar o jogo.
Start ..... Abrir o inventário.

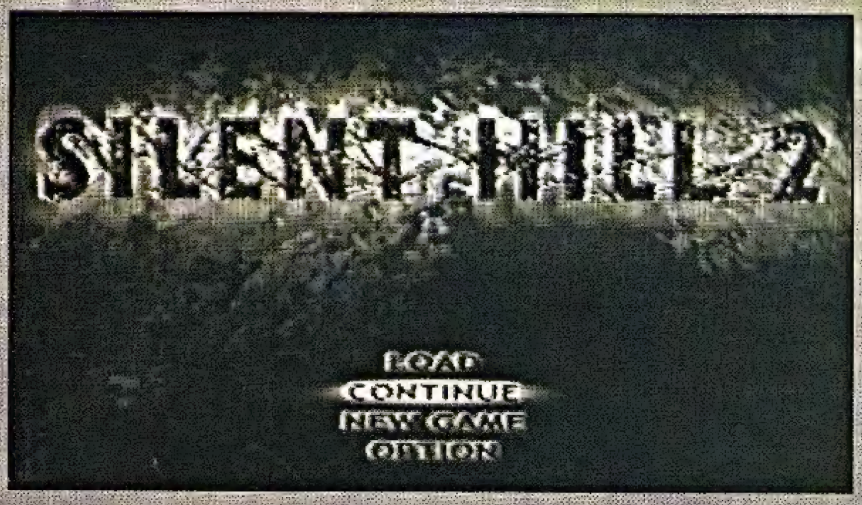
Obs.: se você usar um controle Dual Shock, o mesmo vibrará simulando os batimentos cardíacos de James. Assim você poderá recarregar sua vida usando Health Drinks, Ampoules ou First Aid Kits apertando o botão **R3** (o direcional analógico da direita).
Você poderá manter o botão **L2** pressionado e usar o botão **R3** para vizualizar o ambiente em tempo real, podendo se movimentar em qualquer direção.

ENTRE NOS MENUS DE OPÇÕES

Em Silent Hill 2 você terá muito mais recursos para melhorar a exploração do jogo. Você poderá ajustar o **Brightness** (mexer no contraste), **Screen Position** (posição de tela), **Button Config** (configuração do controle), **Control Type** (o tipo de controle sobre James que poderá ser 2D ou 3D), **Auto Load** (que permite carregar o jogo na memória automaticamente), **Vibration** (faz o controle vibrar quando James estiver muito ferido), **Language** (mostrar legendas do jogo em inglês ou japonês), **Subtitles** (mostrar as legendas do jogo), **Sound** (melhorar qualidade sonora do jogo), **BGM Volume** (ajuste de música) e **SE Volume** (ajuste do som ambiente).



A jogabilidade entre controles 2D e 3D são bem diferentes. Escolhendo o modo 2D, cada botão do direcional fará James andar em uma direção, enquanto o modo 3D está descrito na lista de comandos. Se você possui um Home Theater, a opção Sound: Stereo / Speaker, revelará mais detalhes e um maior realismo do jogo. Será possível saber de onde os inimigos estão vindo, ouvir sons de vozes muito baixos que normalmente são abafados pelo som ambiente.



EXTRA OPTIONS

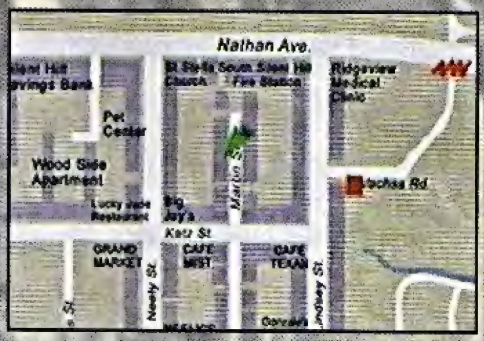
Dentro do menu de Option, aperte **L1** ou **R1** para ter acesso ao Extra Options.

Nele você poderá mudar as opções **Weapon Control** (você poderá definir se o botão **R2** deverá ser pressionado ou apertado uma vez para empunhar a arma), **Map** (escolher entre usar zoom ou não na tela do mapa), **Blood Color** (escolher uma outra cor de sangue), **Walk / Run Control** (inverter a função do botão de correr) e **View Control** (os ângulos de câmera trabalham sozinho sem o uso de vizualização em tempo real).

EXPLORAR A CIDADE

Diferente do jogo anterior, em Silent Hill 2 explorar a cidade será um fator fundamental que influenciará muito na definição do final do jogo. Muitos itens estarão espalhados ao longo da cidade, mas nem todos poderão ser identificados visualmente na tela.

Para encontrar estes itens, basta acompanhar a visão de James (sua cabeça ficará indicando a localização do item). Em seu mapa, você terá muitos caminhos para seguir mas nem todos estarão acessíveis. Alguns deles estarão bloqueados por buracos ou barricadas, além disso muitas das portas estarão trancadas.



Toda vez que você encontrar um lugar assim, verifique o seu mapa para ver as marcações feitas nele. Desta forma você saberá se orientar e dificilmente se perderá.

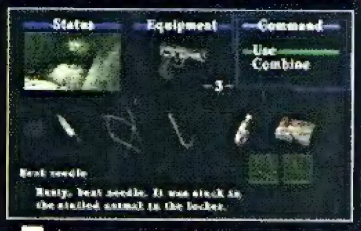
Para abrir algumas portas, você terá que encontrar chaves ou itens que serão necessários, ou mesmo destrancar portas pelo outro lado. As chaves conseguidas ao longo do jogo serão usadas automaticamente quando tentar abrir a porta correspondente.

Existem algumas chaves e itens que deverão ser usados de maneira diferente. Você terá que abrir o seu inventário e usar o item diante do local desejado.

A cada vez que você jogar Silent Hill 2, recomendamos anotar certos códigos para a resolução de puzzles. Isso facilitará seu desempenho quando for resolver certos puzzles que mudam aleatoriamente suas formas de serem resolvidos. Você poderá optar por entrar dentro da opção **Memo** em seu inventário, pois todo tipo de documento encontrado ao longo do jogo será registrado nesta opção.

Em todo caso, você terá a maioria das respostas para os puzzles ao longo da estratégia, além das dicas para encontrar as respostas.

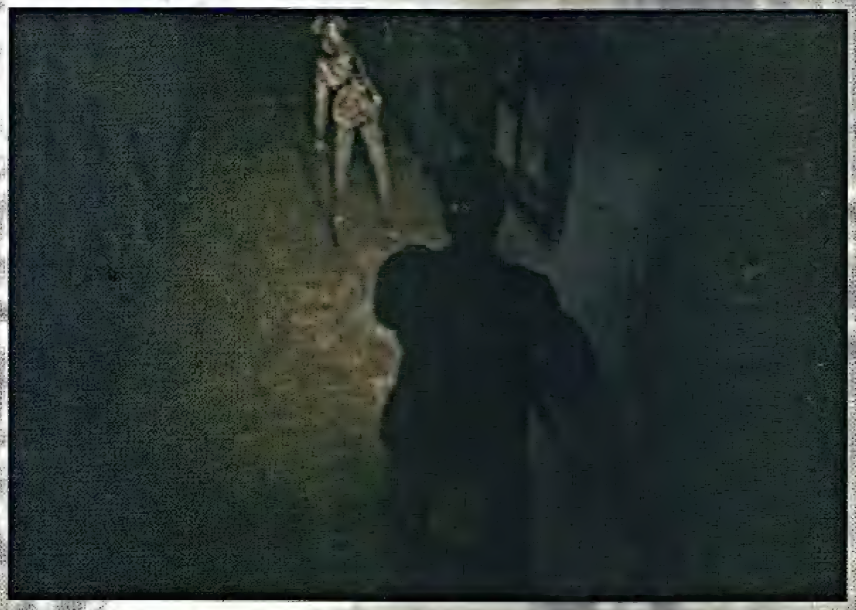
COMBINANDO ITENS



Alguns eventos do jogo se tornam mais fáceis quando você combina itens fundamentais para fazer uma ferramenta útil ou quando você tiver que usar mais de um item no mesmo lugar. Em seu inventário, alguns itens apresentarão a opção **Combine**. Clique uma vez nesta opção sobre o item desejado, e então aperte o botão ● para escolher outro item. Se você usar apenas dois itens, então bastará combinar o primeiro e escolher o segundo usando a opção **Use** para que os dois itens sejam usados de uma única vez. Se houver mais de dois itens, então combine os dois primeiros e use o terceiro para usar todos de uma única vez. As opções **Examine** (verificar itens), **Equip** ou **Unequip** (equipar ou desequipar) são apresentadas para certos itens por estes serem básicos e de fácil manuseio.

ESTRATÉGIAS PARA O COMBATE

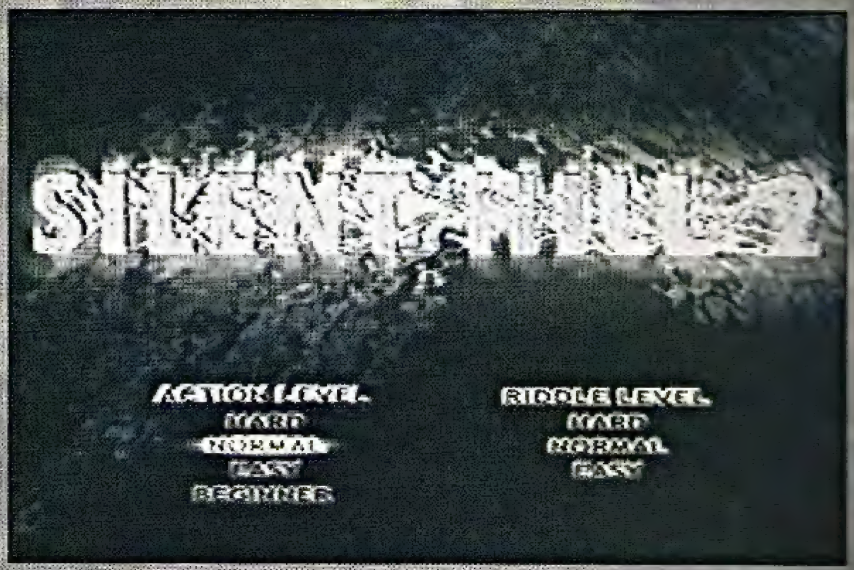
Em alguns momentos de tensão no jogo, você terá que ser criativo para evitar maiores problemas, especialmente no uso de armas de fogo. Quando descarregadas, seu personagem as recarregará manualmente e isso abrirá um curto espaço de tempo para ele ser atacado. Para evitar isso, procure entrar em seu inventário e recarregar a arma (use a opção **Reload**). Outro detalhe importante é a conservação de munição na primeira vez que você jogar, pois ela será muito importante em determinados momentos do jogo. Então quando derrubar um inimigo, aproxime-se dele e aperte o botão de ação para matá-lo definitivamente. Toda vez que você pegar um item ou ler algum documento, certifique-se de que não há inimigos por perto ou eles o atacarão.



O GRANDE DESAFIO

Antes de começar uma partida, você poderá escolher entre dois níveis de dificuldades, que são o **Action** e **Riddle**. O **Action** determinará as características de seus inimigos, dependendo de sua escolha entre os modos **Beginner**, **Easy**, **Normal** ou **Hard** (quanto maior a dificuldade, seus inimigos poderão ser mais resistentes e rápidos). Uma vez que o **Action** é definido, você terá que escolher a dificuldade **Riddle**. Esta definirá a dificuldade da resolução dos puzzles existentes no jogo aleatoriamente. Você poderá escolher para jogar no modo **Easy**, **Normal** e **Hard** (quanto maior for a dificuldade, maior será o nível de complexidade para a solução dos puzzles).

Muitos detalhes importantes do jogo estarão relacionados com a escolha de dificuldade que você fizer entre **Action** e **Riddle**. Se você jogar no modo Hard em ambas as dificuldades **Action** e **Riddle**, você poderá habilitar facilmente alguns segredos do jogo que você poderá conferir na seção Dicas.



A FUNÇÃO DO RÁDIO

Logo no começo do jogo, James encontrará um rádio quebrado que emitirá ruídos e sons diferentes, para alertá-lo sobre a presença de inimigos. Os sons e ruídos mudarão de acordo com o número de inimigos e a distância destes. **Obs.:** as criaturas não escutam os ruídos de seu rádio, portanto não se preocupe.

CONHECENDO OS PERSONAGENS

JAMES SUNDERLAND

Ele nunca aceitou o fato dos médicos dizerem que sua esposa Mary, não teria mais que três meses de vida. Foram muitas discussões com vários médicos, tentando encontrar uma forma de conseguir curá-la, mas a resposta foi sempre contrária até o dia em que James chegou ao hospital e não encontrou mais a sua esposa. Ela havia morrido. Três anos se passaram desde a sua morte. Durante este período James viveu uma profunda depressão, pois sentia-se culpado por não conseguir salvá-la e não ter conseguido realizar a sua última vontade, de visitar o seu lugar especial na cidade de Silent Hill. Ele se esqueceu dos dias em que discutiram tentando encontrar um meio de mudar o rumo dos acontecimentos. A vida ficou sem sentido para James, ele apenas queria que Mary tivesse uma segunda chance. Até o dia em que recebeu uma carta misteriosa de Mary. As últimas linhas desta carta, diziam para ele ir até Silent Hill encontrar-se com ela no lugar especial. James sabia que sua esposa não poderia estar viva, mas alguma coisa dentro dele o fez acreditar. Ele chegou a pensar que seu desejo fora realizado e Mary teria uma segunda chance. James entrou então em seu carro e dirigiu-se até Silent Hill. Ao entrar nos limites da cidade, James fez uma última reflexão sobre Mary "ela estaria realmente viva...", e então decidiu ir ao seu encontro.

MARY SHEP. SUNDERLAND

Mary é a esposa de James por quem sempre foi apaixonada e muito feliz, até saber que tinha uma doença rara e fatal que a deixou por um tempo hospitalizada. James fez de tudo para salvá-la, mas os médicos lhe deram poucos meses de vida. James na tentativa de ajudá-la ficava ausente o tempo todo, e Mary o via cada vez menos. Ainda no hospital, Mary conheceu uma garotinha chamada Laura e ambas se tornaram amigas. Mary havia feito um último pedido a James, o qual não foi realizado. Ela gostaria de voltar ao lugar especial na cidade de Silent Hill, onde ambos passaram bons momentos juntos.

LAURA

Quando Laura esteve hospitalizado, ela tornou-se amiga de Mary que antes de morrer, deixou para ela uma carta e uma outra para James, que nunca a recebeu.

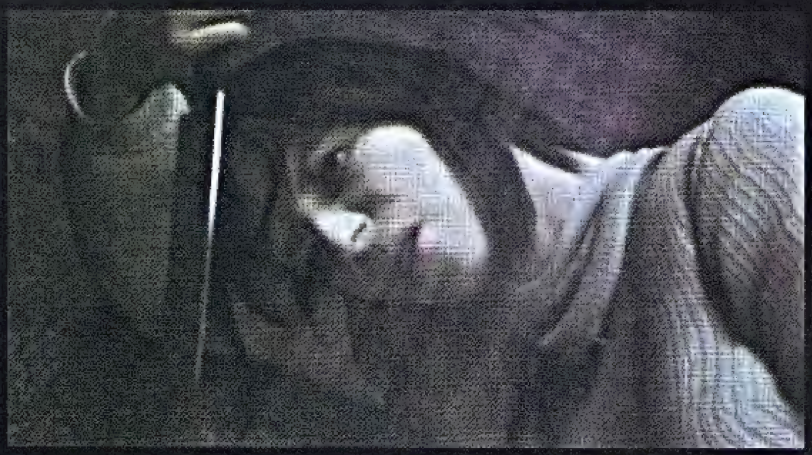
Embora a cidade de Silent Hill tenha se tornado um lugar perigoso, Laura anda pelas ruas sem medo procurando por algo muito importante. Laura é um ser diferente de todas as outras pessoas que chegam a cidade, pois ela não vê monstros e também não é atacada por eles. Ela manifesta uma grande hostilidade em relação a James, mesmo ele nunca tendo-a visto antes. Laura condena James por ter abandonado Mary no hospital.

Ele pretende até ajudá-la a sair da cidade, mas acaba descobrindo que ela está com uma carta de Mary. No entanto, Laura sabe de fatos que revelarão o verdadeiro passado de James em relação a sua esposa.

ANGELA OROSCO

Quando criança, Angela morou no condomínio Blue Creek na rua Katz na cidade de Silent Hill. Lá, ela foi espancada e molestada por seu pai Thomas Orosco. Ao completou dezessete anos ela decidiu fugir de casa, seu pai tentou impedi-la mas ela o golpeou brutalmente, várias vezes com uma faca. Neste dia também, sua mãe desapareceu e seu irmão foi encontrado morto. Angela não foi condenada por falta de provas, a arma do crime nunca foi encontrada. Diante de tais circunstâncias, o tribunal apontou a mãe de Angela como sendo a autora do crime, mas esta nunca mais foi vista.

Alguns anos depois, Angela volta para a cidade à procura do túmulo de seu pai e do seu irmão no cemitério de Silent Hill. Angela demonstra estar confusa, pois procura por sua mãe acreditando que ela esteja viva em algum lugar da cidade, esperando por ela.

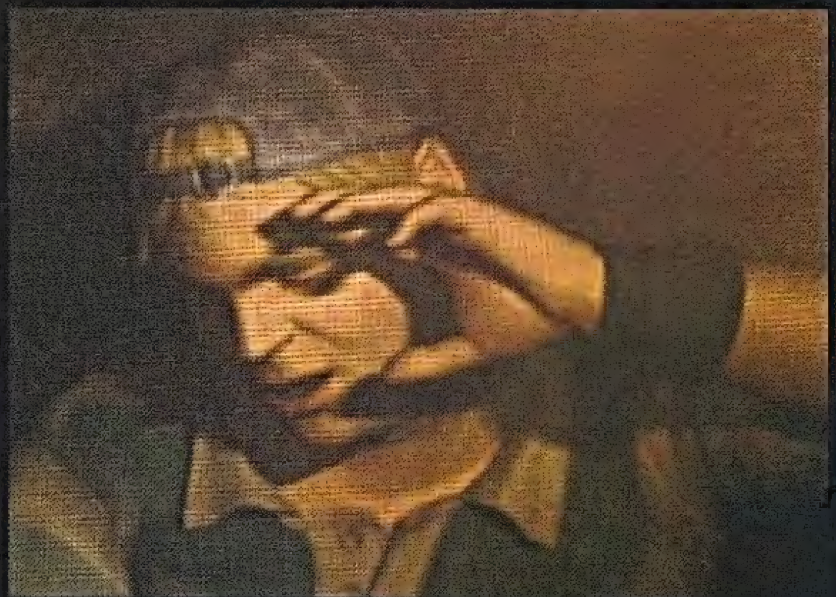


MARIA

Ela surge de maneira misteriosa no Rosewater Park em Silent Hill, comportando-se calmamente mesmo sabendo que a cidade está infestada de estranhas criaturas. Exceto pelo cabelo e pelo jeito de se vestir, Maria é idêntica a esposa de James e isso o confunde no início. Ela acompanhará James, deixando-o bastante confuso ao agir igual a Mary e saber de detalhes que apenas ele e sua esposa sabiam. Maria também está muito preocupada com a garotinha Laura, e parece guardar um grande segredo que mostrará a James por que ela é tão semelhante à sua esposa Mary.

EDDIE DOMBROWSKI

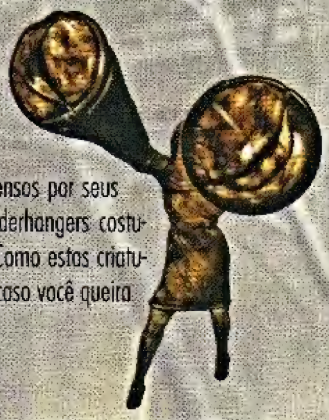
Eddie, quando criança, era diferente dos demais por ser muito tímido e inseguro. Ele era fã de futebol americano e teve uma infância traumatizada, sendo alvo de piadas e de brincadeiras de mau gosto por ser gordo. Ao se tornar um adolescente, Eddie começou a perder o controle facilmente quando era insultado, e se tornava violento só de pensar que as pessoas a sua volta estavam falando dele. Certo dia, Eddie matou um cachorro de maneira brutal apenas por ele ter latido e em seguida matou também o dono do animal. Dias depois, dois adolescentes foram encontrados mortos, mas ninguém descobriu o culpado. Em pouco tempo, novas vítimas foram surgindo até o dia em que as pistas apontavam para Eddie como sendo o autor dos assassinatos, inclusive o de soldados do exército. Eddie se sentia inseguro e tinha a sensação de estar sendo perseguido constantemente. Isso o fez fugir para a cidade de Silent Hill, onde encontrou paz até conhecer James. Eddie parece sempre assustado e confuso quando tenta falar alguma coisa, sempre alegando não ter culpa de nada. James percebe que Eddie é muito estranho e parece esconder alguma coisa muito grave.



CONHECENDO OS INIMIGOS

A resistência, velocidade e inteligência dos inimigos variam de acordo com o nível de dificuldade do modo de jogo. Toda vez que você derrubar um inimigo, aproxime-se dele e aperte o botão de ação para James matá-lo com um único golpe.

UNDERHANGERS

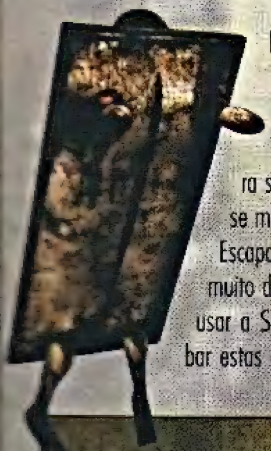


Estas criaturas gostam de ficar penduradas em grades, suspensos por seus poderosos braços com pontas em forma de gancho. Os Underhangers costumam atacar suas vítimas por baixo, de maneira inesperada. Como estas criaturas são muito limitadas a melhor sugestão é fugir delas, mas caso você queira enfrentá-las a melhor arma é a Handgun.

GIANT ROACHES

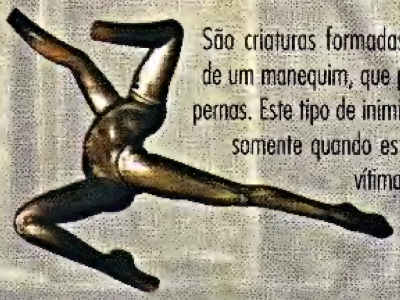
Estas baratas são rápidas e difíceis de serem acertadas. Este tipo de inimigo costuma fugir quando encontra sua vítima em lugares abertos, mas estando em lugares fechados elas partem para o ataque. Para matá-las, você poderá correr para cima delas, pisoteá-las ou então espere elas virem em sua direção. Quando elas se aproximarem, aperte o botão de ação para chutá-las.

DOORMEN



Estas criaturas parecem a fusão de um homem com uma porta. Embora sejam grandes, eles se movem rapidamente. Escapar de um Doorman é muito difícil, então procure usar a Shotgun para derrubar estas criaturas e pisá-las.

MANNEQUINS

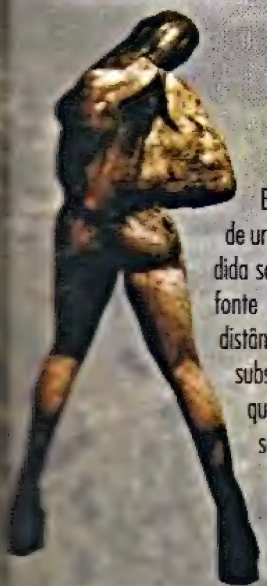


São criaturas formadas por duas partes de um manequim, que parecem ter quatro pernas. Este tipo de inimigo costuma atacar somente quando está próximo de sua vítima. Desta forma, você poderá usar a Wooden Plank ou a Steel Pipe para acertá-los sem risco de sofrer algum dano.

NURSE DEMONS

São criaturas vestidas de enfermeiras, não possuem rosto e andam de maneira desequilibrada. Elas usam canos de ferro para acertar suas vítimas a média distância. Para enfrentá-las, você poderá usar a Handgun ou optar pela Wooden Plank ou o Steel Pipe que exigirá precisão no ataque.

PATIENT DEMONS



Estes inimigos se parecem com pacientes de um hospício, embrulhados em carne estendida sobre seus corpos. Eles seguem qualquer fonte de luz ou calor, parando a uma certa distância de suas vítimas, para expelirem uma substância ácida. Algumas destas criaturas quando estão caídas no chão, conseguem se deslocar com velocidade. Se você quiser economizar munição nestas criaturas, procure usar armas como a Wooden Plank ou o Steel Pipe.

LISTA DE ARMAS

No jogo você encontrará diferentes tipos de armas, em diferentes localidades. As armas Chainsaw e Hyper Spray são secretas, você poderá encontrar informações mais detalhadas de como adquiri-las na seção Dicas. Quando você não estiver usando armas de fogo, os movimentos das armas manuais mudarão de acordo com a forma que você estiver apertando o botão de ação. Se você apertá-lo rapidamente, James usará golpes rápidos. Se você apertar o botão e o manter pressionado por dois segundos, James usará um ataque lento porém muito forte.

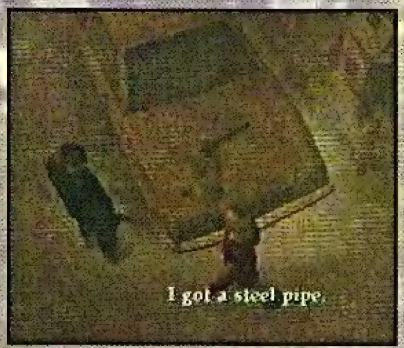
WOODEN PLANK

•**Tipo:** arma manual.
•**Aquisição:** encontrada em uma construção no final da estrada Vachss.
•**Descrição:** embora seja uma arma fraca, ela é eficiente e rápida. Você a usará muito no início do jogo, com um alcance razoável do inimigo. Uma boa característica desta arma é poder se movimentar enquanto ataca, dando mais liberdade de movimento para enfrentar diferentes inimigos.

HYPER SPRAY

•**Tipo:** arma manual.
•**Aquisição:** encontrado dentro do trailer na rua Saul (confira na seção Dicas).
•**Descrição:** o Hyper Spray poderá imobilizar ou mesmo matar seus inimigos dependendo de seu Ranking no final do jogo. O Hyper Spray perderá a intensidade após um certo tempo de uso e James precisará chacoalhá-lo para usá-lo novamente. Você poderá andar e usar este spray ao mesmo tempo.
Obs.: o uso constante deste spray afetará a saúde de seu personagem.

STEEL PIPE



•**Tipo:** arma manual.
•**Aquisição:** encontrada em cima de um carro, no posto de gasolina Taxxon na esquina da rua Carroll com a Av. Nathan.
•**Descrição:** esta arma é mais forte e tem um alcance maior que a Wooden Plank, além de incorporar todas as características desta. Ao adquirir esta arma, use-a no lugar da Wooden Plank.

HANDGUN

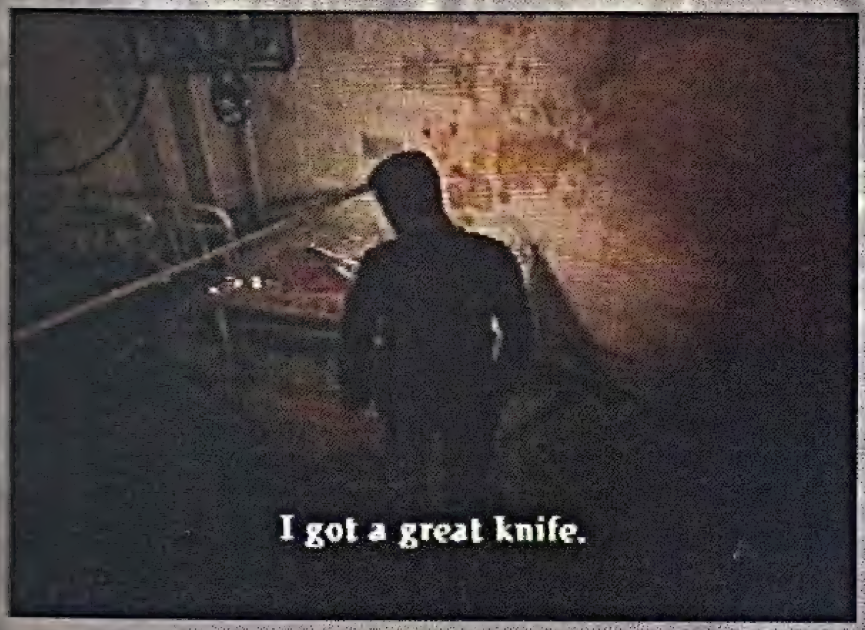
•**Tipo:** arma de fogo.
•**Aquisição:** encontrada dentro do quarto 301, no Wood Side Apartment da rua Katz.
•**Descrição:** é uma pistola automática com poder de destruição moderado e de bom alcance. Ela é ideal para derrubar inimigos para que James possa chutá-los. Com ela você poderá se movimentar e atirar ao mesmo tempo.

HUNTING RIFLE

•**Tipo:** arma de fogo.
•**Aquisição:** encontrado atrás do escritório da prisão Toluca.
•**Descrição:** é a mais poderosa arma de destruição do jogo. Seu alcance é longo e seu poder de fogo é muito grande, podendo atingir mais de dois inimigos enfileirados com um único tiro, no entanto esta arma é incrivelmente lenta e sua munição é escassa no jogo.

GREAT KNIFE

•**Tipo:** arma manual.
•**Aquisição:** encontrada no esconderijo secreto de Pyramid Head, dentro de um labirinto.
•**Descrição:** esta arma é incrivelmente pesado, fazendo com que James se mova lentamente. Por outro lado, esta arma possui um grande poder de destruição e poderá derrubar ou mesmo matar quase todos os inimigos com um único golpe.



SHOTGUN

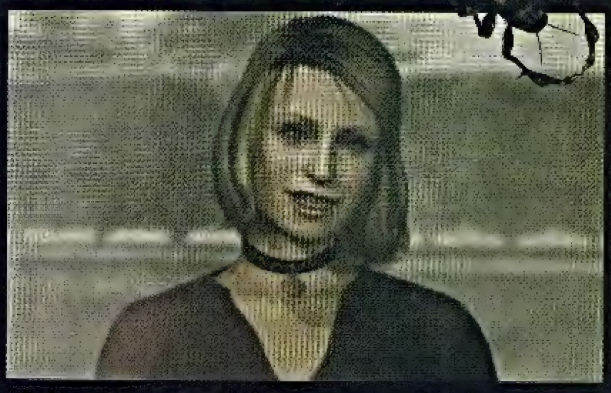
•**Tipo:** arma de fogo.
•**Aquisição:** encontrada no segundo andar do hospital BrookHaven.
•**Descrição:** embora não tenha muito alcance, esta arma derruba inimigos com maior facilidade. Sua melhor característica é poder acertar múltiplos inimigos com um único tiro, porém ela é lenta para se usar.

CHAINSAW

•**Tipo:** arma manual.
•**Aquisição:** encontrada diante do Silent Hill Ranch, na trilha após o cemitério no começo do jogo (confira na seção Dicas).
•**Descrição:** embora seja desajeitada no uso, esta arma é muito forte e poderá derrubar quase todos os inimigos com um único golpe. Infelizmente você não poderá se movimentar ao usar esta arma. **Obs.:** após matar vários inimigos com a Chainsaw, James ficará parado sobre o cadáver e dará um grito de fúria.

A CARTA MISTERIOSA

PRIMEIRO CAPÍTULO



Silent Hill é uma pequena cidade cercada por muitas histórias das quais os habitantes acreditavam ser apenas crendices que se formaram ao longo do tempo.

Há três anos atrás o verão foi um dos melhores na cidade, o turismo cresceu assustadoramente, fazendo o comércio ter bons lucros. Muitas pessoas estavam felizes, mas mesmo com a prosperidade algumas sofriam. Todas as manhãs um nevoeiro se formava em torno da cidade e depois se dissipava. Algum tempo depois num determinado dia o nevoeiro não se desfez e a cidade ficou totalmente encoberta por uma imensa cortina branca.

Depois deste dia, fatos estranhos começaram a acontecer na cidade. E o tempo deixou de existir, juntando passado e presente, para que não houvesse mais o futuro que todos esperam... E passou a existir sim um futuro negro onde o humano terá que viver um mesmo sofrimento muitas vezes até que a dor intensa lhe consuma por inteiro. O ser humano é capaz de encontrar respostas para muitas coisas, exceto para o seu próprio destino... James Sunderland é uma destas pessoas. Há três anos atrás, ele e sua esposa passaram férias na cidade de Silent Hill, onde viveram bons momentos juntos. Pouco tempo depois sua esposa descobriu que tinha uma doença rara e incurável e rapidamente morreu. A saudade às vezes causa muito sofrimento ao ser humano. E a imaginação na tentativa de ameninzar este sofrimento às vezes costuma pregar grandes peças. Três anos se passaram e James Sunderland depois de muito sofrimento, recebe uma carta de sua esposa chamando-o para que ele vá a cidade Silent Hill encontrá-la, em um lugar muito especial.

James Sunderland não pensa duas vezes e não se importa com os perigos que terá que enfrentar. Ele segue para Silent Hill, onde será atacado por estranhas criaturas. Na cidade ele encontra um rádio no qual ouvirá a voz de sua esposa chamando-o...

PARTE-A Através da trilha perto do lago

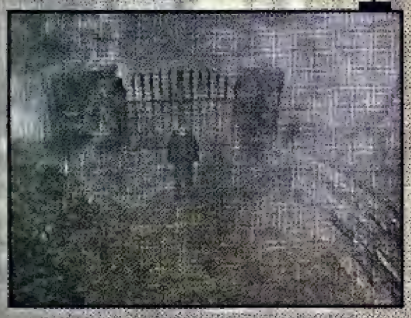
Após dirigir uma noite inteira, James Sunderland chega no lado sul da cidade de Silent Hill. A cidade está em reforma, ocasionando o fechamento de muitas ruas e estradas. James Sunderland desce de seu carro, entra em um sanitário público e lava o rosto. Ele se questiona sobre a presença de sua esposa Mary na cidade. Ao sair do sanitário, do lado de fora James Sunderland continuará refletindo sobre a carta que recebeu de sua esposa.

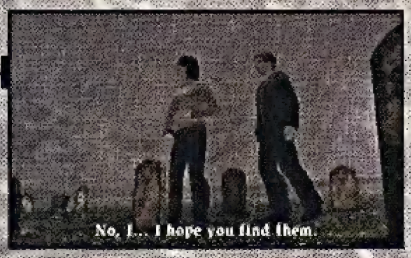
A carta é a cobrança de uma promessa, da qual ele não cumpriu, de levá-la mais uma vez ao lugar especial onde eles viveram bons momentos juntos. A carta também diz que Mary estará esperando por ele. Mary morreu há três anos atrás, mas então por que ele veio a Silent Hill? Assim que James Sunderland finalizar seus pensamentos, vá até o carro e pegue o mapa da cidade. A estrada estará bloqueada e o único caminho para chegar até a cidade, será através da trilha perto do lago Toluca. Próximo ao lago a trilha estará envolvida por um denso nevoeiro. No caminho, você encontrará um poço de água e dentro dele haverá uma folha de papel vermelha, flutuando sobre a água. Examine esta folha para você salvar o seu progresso no jogo. Obs.: salvar o seu progresso ao longo do jogo ficará a seu critério.

PARTE-B Explorando as ruas de Silent Hill

A trilha terminará em frente a um portão, que o levará até um pequeno cemitério. Onde James Sunderland encontrará uma mulher e perguntará a ela se a trilha adiante o levará até a cidade de Silent Hill.

A mulher confirmará que sim e mesmo estando bem assustada, ela lhe dirá para tomar muito cuidado, pois na cidade acontecem coisas estranhas. James Sunderland dirá a ela que não se importa muito com o perigo e que apenas quer encontrar uma pessoa muito importante para ele. Ela dirá que também está procurando por sua mãe e os túmulos de seu pai e seu irmão. Depois siga para o outro lado do cemitério e você chegará até uma outra trilha,





que o levará a um portão que dará acesso a estrada Wittse.

Chegando ao final desta estrada, siga para o norte na rua Sanders e pegue um First Aid Kit no expositor ao lado da Flower Shop. Feito isso, siga para a esquina da rua Sanders com a Lindsey onde James Sunderland encontrará marcas de sangue no chão e avistará um vulto no meio do nevoeiro.

Depois pegue um Health Drink na escada do estabelecimento no lado sul da rua Lindsey. Em seguida vá para o norte e ande sobre a calçada da direita para encontrar um Health Drink antes de chegar a estrada Vachss. **Obs.:** do outro lado da rua Lindsey haverá um memorial com uma mensagem que você poderá ler se quiser.

PARTE-C Primeiro contato com o sobrenatural

No final da rua Lindsey, pegue mais um Health Drink e siga através da estrada Vachss. No começo da estrada, abra o portão à direita para pegar outros dois Health Drinks.

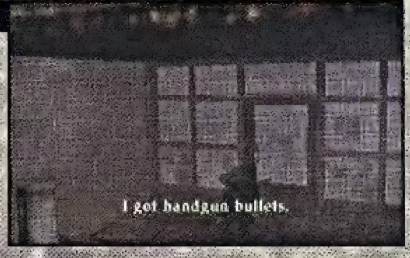
A estrada Vachss continuará em um caminho de terra que o levará até uma construção. Examine o lugar para que James Sunderland encontre o Radio, que estará emitindo um som estridente por estar próximo a uma estranha criatura.

Esta criatura atacará James Sunderland e ele pegará uma tábua (Wooden Plank) para se defender. Após vencer a criatura, saia da construção e James Sunderland ouvirá um outro som no Radio.

Embora o Radio não esteja sintonizado, ele ouvirá a voz de sua esposa chamando-o. Use o mapa para chegar no lado norte da rua Martin, onde no caminho você deverá pegar um Health Drink e depois no final da rua o Apartment Gate

Key junto a um corpo desfigurado.

Feito isso, seu próximo objetivo será chegar até a rua Saul. Mas antes, siga através da rua Martin para pegar um Health Drink. Em seguida vá até a rua Sanders ao lado do Neely's Bar para pegar outra Health Drink e mais adiante pegue um First Aid Kit do lado esquerdo do Happy Burger. **Obs.:** haverá um First Aid Kit do outro lado da rua Neely, próximo à esquina com a rua Sanders.



PARTE-D Investigando o prédio Wood Side

Chegando a rua Saul, entre no trailer e pegue o memorando que está sobre a mesa, nele você saberá que alguém o espera no Neely's Bar. James Sunderland identificará no mapa este local, então siga para lá.

Dentro do bar, pegue outro mapa que estará sobre o balcão para que James Sunderland possa marcar seu próximo destino (haverá uma mensagem escrita com sangue na vidraça do bar).

Agora siga até o final da rua Neely e lá pegue uma caixa de munição e um First Aid Kit que estarão em frente ao restaurante Lucky Jade. **Obs.:** no final da rua Neely, haverá um corpo caído no chão, perto dele você encontrará seis folhas de papel contando partes de uma história, sobre a aparição das criaturas na cidade.

Vá para o lado leste na rua Katz e use a **Apartment Gate Key** no portão do Wood Side Apartments e depois entre no prédio. No hall de entrada, pegue o mapa que está fixado no mural à esquerda e um **Health Drink** ao lado da escada. Vá para o segundo andar e entre na porta em frente. **Obs.:** até você pegar a lanterna, o mapa só poderá ser visto em lugares iluminados.

No segundo andar, mate os inimigos e depois vá até o apartamento 205 para pegar a

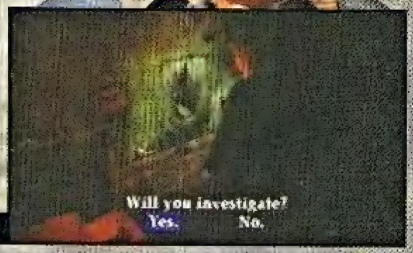
lanterna (Flashlight) que está no manequim. Logo depois, uma outra criatura parecida com um manequim o atacará. Mate-a e examine o **manequim** novamente e James Sunderland notará que as roupas são parecidas com as de sua esposa (examine a foto de Mary em seu inventário).

PARTE-E Ajustando a hora do relógio

Entre no apartamento 208, onde você encontrará uma pista escrita em um caderno sobre a mesa do telefone.

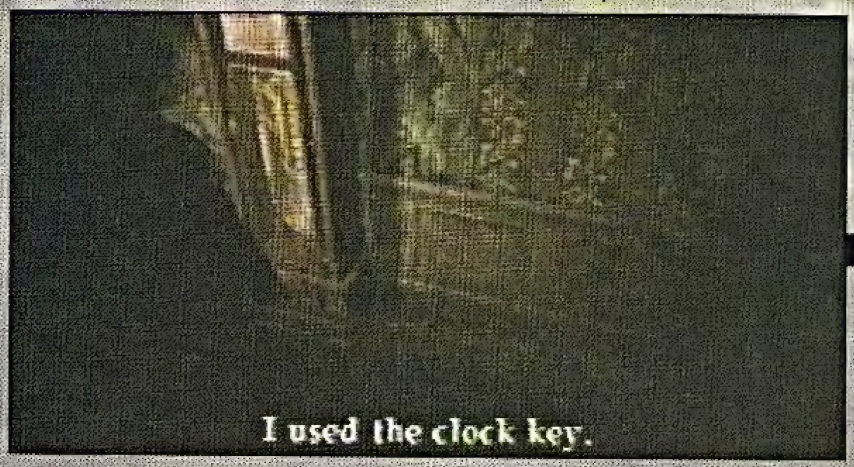
Na parede deste quarto você encontrará três **nomes** gravados e ao lado de cada um deles um traço com uma inclinação diferente. E na parede oposta haverá uma mensagem ao lado do relógio. Em seguida, vá ao apartamento 210 para pegar duas caixas de munição (no caminho, mate mais criaturas). Depois volte para a escada e suba até o terceiro andar, ao cruzar a porta verifique na grade que está à direita de James Sunderland para pegar uma chave. Do outro lado da grade, uma garotinha chutará a chave para longe e fugirá.

Vá até o apartamento 301, onde você encontrará um Handgun, dentro do carrinho de compras (por enquanto use a Wooden Plank



ao invés da Handgun). Agora volte ao segundo andar e vá até o apartamento 208. No caminho, James Sunderland ouvirá um barulho no corredor. No apartamento haverá um cadáver desfigurado em frente a TV. Examine a estante ao lado para pegar a Key To Room 202.

Depois entre no apartamento 202 e verifique um **buraco** verde na parede do quarto, para pegar a Clock Key (na cozinha haverá um Health Drink). Volte ao apartamento 208, abra seu inventário e use a Clock Key no **relógio**. Desta forma você poderá mexer nos ponteiros. Se você observou os três nomes gravados na parede e cada um dos traços que estão ao seu lado. Saberá que eles representam a inclinação que você deverá ajustar os ponteiros do relógio de hora, minuto e segundo respectivamente.



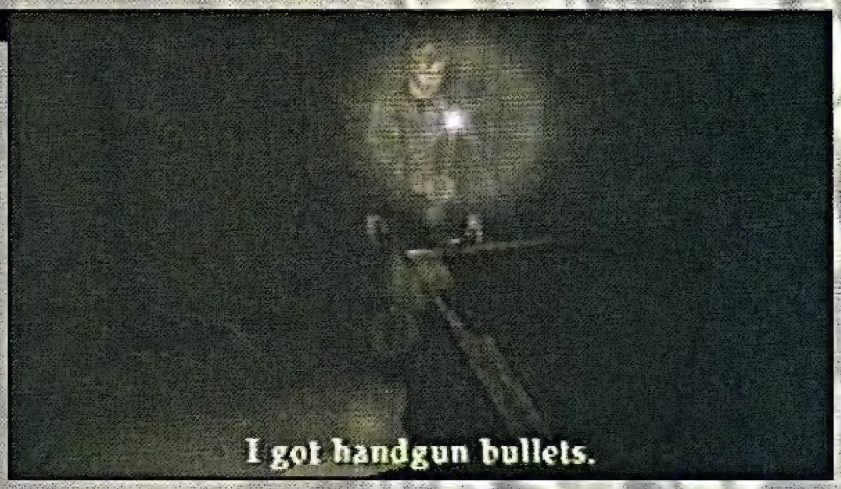
PARTE-F O outro hall de entrada do prédio

Depois de ajustar o relógio, o horário será 9:10 horas (gire os ponteiros até que o menor fique sobre o número nove e o maior sobre o número dois).

Um som indicará que você ajustou certo a hora do relógio, agora posicione James Sunderland ao lado para que ele empurre o relógio até aparecer um buraco na parede que o levará ao apartamento 209. Dentro deste pegue um Health Drink que está na cozinha e saia através da porta. Neste ponto você estará do outro lado do grade que separava o corredor.

Entre na porta em frente para chegar em uma escada e sobre o corrimão pegue uma caixa de munição. Chegando ao terceiro andar, vá até o apartamento 307, onde James Sunderland verá estranhas **criaturas** se matando. Assustado, ele se trancará no armário mas será descoberto pela criatura.

A criatura fugirá, depois pegue a Courtyard Key que está dentro do armário. No corredor, pegue a Fire Scape Key, próximo ao apartamento 303. Em seguida entre no quarto ao lado e pegue uma **caixa de munição**. Depois volte ao **apartamento** 303 para pegar um Health Drink, um First Aid Kit e mais uma outra caixa de munição (cuidado com outras criaturas). Vá para o final do corredor e desça a escada até o primeiro andar para chegar no outro hall de entrada do prédio.



PARTE-G O encontro com Eddie

Siga para o final do corredor à esquerda e pegue o Canned Juice, depois volte para o hall e saia através da porta dupla. Agora vá para o outro hall de entrada do outro lado do prédio e suba para o segundo andar. Entre na lavanderia ao lado da escada e use o Canned Juice na **lixeira**. Depois desça até o primeiro andar e saia do prédio. Vá até o depósito de lixo à direita para pegar a Coin [Old Man]. No meio do lixo, leia o artigo sobre um assassinato em um livro. Volte para o prédio e entre no hall de entrada do lado esquerdo, depois abra a porta do corredor ao lado da escada, usando a Courtyard Key.

Equipe a Handgun e vá até a piscina que está vazia para matar três criaturas. Feito isso, entre na piscina e vá até o carrinho de bebê para pegar a **Coin [Snake]**.

Depois vá até o apartamento 101, mas cuidado com os inimigos que encontrará no caminho. Dentro do apartamento, pegue uma caixa de munição e na geladeira haverá um corpo mutilado. Ao entrar no banheiro, você encontrará **Eddie Dombrowski** que estará vomitando. A presença de James Sunderland incomodará Eddie Dombrowski, que ficará negando ter culpa de alguma coisa.

James Sunderland não sabe do que ele está falando, mesmo assim se apresenta para Eddie Dombrowski perguntando a ele quem foi que matou aquela pessoa que está na cozinha. E ele dirá que não sabe de nada, que está apenas fugindo.

ILUSÕES DO PASSADO

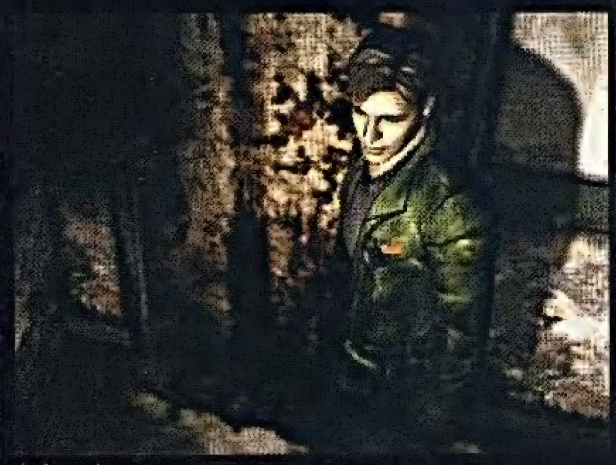
SEGUNDO CAPÍTULO

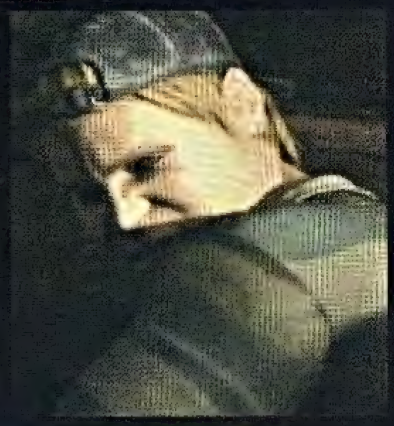
Pouco antes de entrar em Silent Hill, James Sunderland conheceu uma jovem que parecia estar desorientada. E ela o alertou sobre os perigos da cidade que logo se tornou uma realidade. Pessoas mortas e criaturas estranhas por todos os lados fazem Silent Hill parecer uma cidade fantasma.

Ainda assim, James Sunderland continua sua jornada em busca de sua esposa e a realidade vai se tornando cada vez mais chocante.

A cada nova localidade explorada, novas pistas vão surgindo sobre o paradeiro de Mary. Mas duas coisas deixaram James Sunderland bastante intrigado, quem será a garotinha que chutou a chave de sua mão e o que será aquela figura bizarra que ele viu no final do corredor do prédio Wood Side. Quanto mais ele vasculha a cidade, mais ele fica confuso... será que sua esposa está viva? Será que ela está no local especial esperando por ele? Esta resposta ele poderá encontrar chegando ao Rosewater Park, localizado do outro lado da cidade.

Lá, uma mulher muito parecida com sua esposa tornará sua busca ainda mais confusa, fazendo com que ele tenha que se expor a novos perigos para encontrar a verdade.





PARTE-A Chegando ao prédio Blue Creek

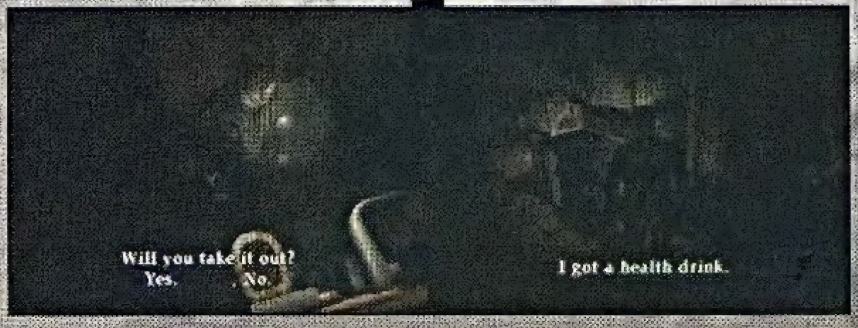
James Sunderland pensará que Eddie Dombrowski está na mesma situação que ele, onde ambos foram atraídos até a cidade por alguma razão. James Sunderland se despedirá de Eddie Dombrowski, que agirá de maneira muito suspeita.

Tendo o controle sobre James Sunderland, vá para o **apartamento 104** e mate duas criaturas. Examine o memorando sobre o móvel e pegue uma caixa de munição que está sobre a cadeira ao fundo. Feito isso, volte para o hall de entrada do prédio do lado leste e depois vá até o segundo andar. E abra a porta do lado esquerdo no final do corredor com a Fire Scape Key.

Feito isso, James Sunderland descobrirá que não existe escada de incêndio para ele descer, então ele pulará para o prédio vizinho **Blue Creek**.

Dentro deste novo prédio, no quarto que você entrou, examine o vaso **sanitário** para pegar uma senha que você usará em um cofre mais adiante. Essa senha terá quatro números e cada um deles terá algumas setas indicando qual a direção que se deve girar o número.

Esta senha mudará aleatoriamente de jogo para jogo, portanto é bom anotá-la em um papel para facilitar a consulta para não ter a necessidade de entrar no inventário. Depois vá até a cozinha para pegar um Health Drink e na sala você encontrará um cofre onde deverá usar aquela senha.



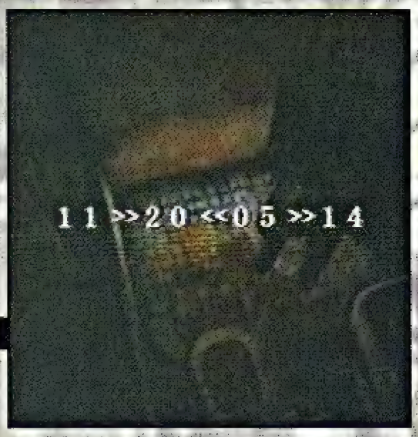
PARTE-B A senha do cofre

Para você usar a senha, basta seguir a orientação indicada por ela. Por exemplo, caso sua senha seja 6>>7<<4>>1, examine o **cofre** e gire a chave até que o primeiro número esteja posicionado.

Feito isso, gire a chave para o lado indicado pelas setas até o segundo número, depois espere um segundo e em seguida faça o mesmo para o terceiro número e depois repita o mesmo com o último número.

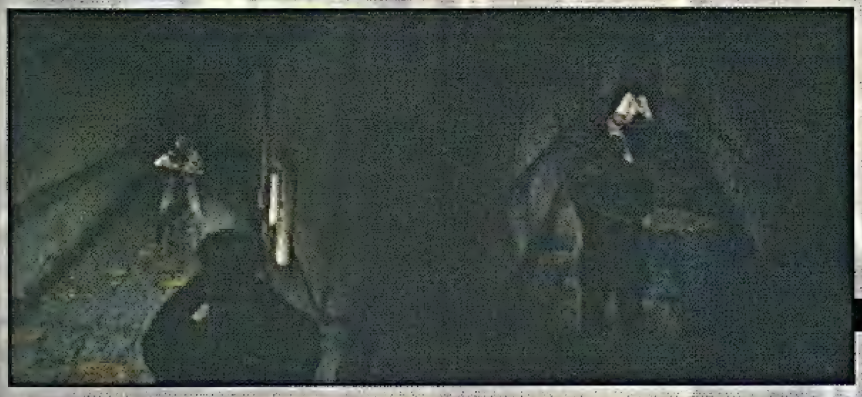
Em outras palavras, você terá a seguinte seqüência: 6, direita 7, esquerda 4 e direita 1. Dependendo da dificuldade em que você jogar, esta **senha** será decifrada de outra maneira e terá uma outra resposta.

Parte dela virá escrita em algarismos romanos que deverão ser somados para se obter a senha, ou seja, X significará 10, então XX significará 20, enquanto V significará 5 e VV significará 10. Além disso, haverá também números à direita dos algarismos romanos que deverão ser somados a estes para formar a senha.



Por exemplo, se você tiver a seqüência VV5>>X2<<XV4>>V7 sua transformação seria 15, direita 12, esquerda 19 e direita 12. **Obs.**: você não poderá girar a chave além do número desejado ou o cofre não abrirá, obrigando-o a repetir a operação.

Dentro do cofre você encontrará quatro caixas de munição. Depois saia do apartamento e mate outras **criaturas** no corredor e então procure uma porta com um bilhete fixado sobre ela.

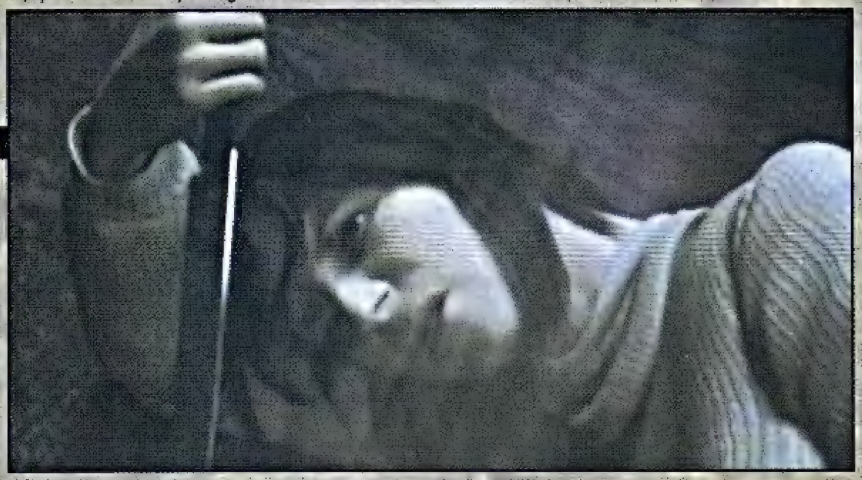


PARTE-C O segundo encontro com Angela

O bilhete da porta dirá que o morador deste apartamento deixou a chave com um homem chamado David. Sabendo desta informação, abra a porta anterior a do apartamento, que dará acesso à escada, onde você encontrará um mapa caído no chão ao lado da porta. Desça até o primeiro andar e entre na lavanderia, em frente ao apartamento 105, para pegar um First Aid Kit (ignore o apartamento 105 por enquanto).

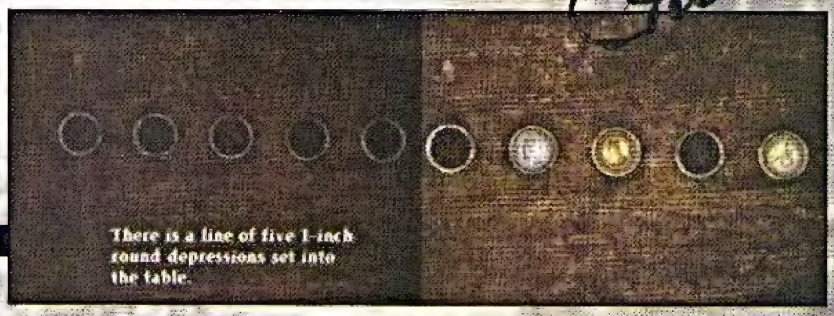
Vá para o apartamento 109 e pegue uma caixa de munição que está sobre a poltrona. Depois abra uma porta branca ao lado, para encontrar novamente aquela mulher do cemitério, que se apresentará como **Angela**. Ela parecerá cansada e estará deitada no chão segurando uma faca. **James Sunderland** notará que ela está agindo de forma diferente de antes e perguntará a ela se encontrou sua mãe. Ela dirá que a procurou em todos os lugares, mas não a encontrou. James Sunderland mostrará a foto de sua esposa e comentará que ela morreu há três anos atrás, mas alguma coisa o fez vir até Silent Hill para procurá-la. Angela ficará assustada com esta revelação e irá embora, pedindo a ele para guardar a sua faca.

Obs.: se você examinar a faca em seu inventário afetará o final do jogo (confira mais detalhes na seção de Dicas). Após esta cena, pegue a **Coin [Prisoner]** sobre o móvel ao lado da porta e verifique uma foto rasgada que está no meio do quarto. Feito isso, volte ao apartamento 105 e examine o móvel ao lado da porta. E você terá que resolver um puzzle envolvendo as três moedas que você coletou anteriormente.



PARTE-D O enigma das velhas moedas

Neste móvel, você encontrará cinco espaços nos quais você deverá colocar as moedas em uma certa ordem, da esquerda para a direita. Fique diante do móvel, abra o seu inventário, selecione uma moeda e escolha a opção **Use**.

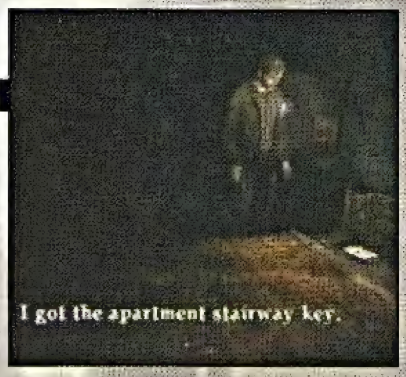


A solução deste **puzzle** mudará de acordo com o nível de dificuldade escolhido, que são **Easy** (a resposta será Old Man, vazio, Snake, vazio, Prisoner), **Normal** (a resposta será vazio, Old Man, Prisoner, vazio, Snake) e **Hard** (a resposta será vazio, Old Man, vazio, Snake, Prisoner).

Fazendo esta seqüência corretamente, você pegará a Lyne House Key. Volte ao segundo andar e abra o apartamento 209. Saia pela **varanda** e entre no apartamento 208 ao lado. Aí pegue uma caixa de munição que está sobre a cadeira e a **Apartment Stairway Key** do outro lado da cama (examine esta chave para descobrir que ela será usada para acessar a escada do lado norte).

Antes de sair, salve o seu progresso no jogo e volte até o corredor através do apartamento 209. Use a Apartment Stairway Key para abrir a porta azul no final do corredor do lado norte.

Equipe a sua Handgun e ao cruzar a porta, você encontrará aquela criatura que ele viu no final do corredor. A criatura é chamado de Pyramid Head e carrega uma grande faca de aço muito pesada.



PARTE-E O confronto com Pyramid Head

James Sunderland ficará trancado no quarto com a criatura, restando a ele apenas lutar. Para vencer este monstro, você só terá que ficar fugindo dele por algum tempo.

Para deixá-lo mais lento, você deverá **atirar** nele algumas vezes. Quando Pyramid Head se aproximar, dê a volta em torno dele e vá para o outro lado deste recinto, sempre evitando ficar perto dele. O mais importante será evitar que a lâmina de aço dele, acerte James Sunderland pois isto poderá matá-lo instantaneamente.

Após algum tempo, você ouvirá o som de uma sirene que fará com que Pyramid Head desça a escada e escoe a água que estava inundando o andar de baixo. Quando você descer, a porta deste andar o levará para fora do prédio. Fora do prédio, pegue o First Aid Kit que está perto da grade no final da rua à esquerda, depois volte e vá para direita até o final da rua e James Sunderland encontrará novamente aquela garotinha. Ela estará sentada no alto de um muro, lendo uma carta. Ele perguntará o que ela está fazendo sozinha na cidade.

A **garotinha** parece não gostar muito de James Sunderland, que ficará curioso após ela mencionar o nome de Mary e ela irá embora. Depois suba a escada do lado esquerdo no final da rua, para pegar duas caixas de munição.

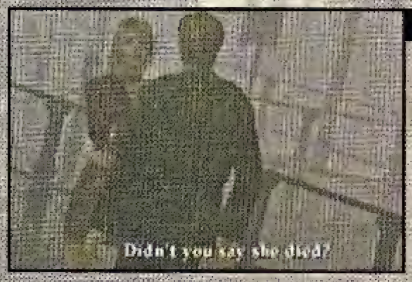
Volte até a rua e siga por baixo da Av. Nathan, para James Sunderland chegar ao Rosewater Park. Chegando lá, mais uma vez ele pensará em Mary. Agora pegue uma caixa de munição que está sobre o banco da praça e desça a escada à esquerda.

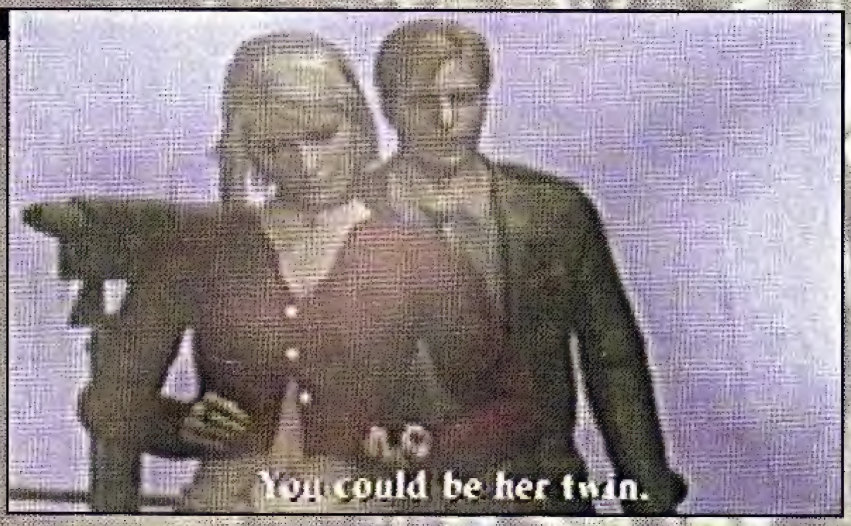
PARTE-F A alucinação de James

Nesta outra área do parque, pegue um Health Drink que está sobre um outro banco. Agora volte para a área anterior e desça por outra escada, para pegar um outro Health Drink que está perto do telescópio.

Indo para a esquerda, James Sunderland verá uma mulher muito parecida com Mary. Mas ao se aproximar, a mulher se apresentará como sendo Maria. Ele pedirá desculpas e continuará procurando por sua esposa, mas Maria começará a falar de uma forma sarcástica sobre Mary, coisas que só eles sabiam.

James Sunderland estará tão confuso que não perceberá nada. No final da conversa, ele se lembrará do lugar especial que sua esposa Mary havia mencionado na carta, o hotel Lake View. Maria o acompanhará temendo ser atacada por monstros. Equipe a sua Handgun e siga para o lado leste do parque. Sua missão será proteger Maria ao longo do caminho, mas tome cuidado para não acertá-la. Um detalhe importante neste momento do jogo é observar a saúda de Maria. Pois os danos que ela sofrer e o tempo que você passar junto com ela influenciará no final do jogo (confira mais detalhes na seção Dicas). Perto do estacionamento (Parking), mate outra criatura e pegue uma outra caixa de munição. Você sairá do lado oeste da Av. Nathan, que estará bloqueada.





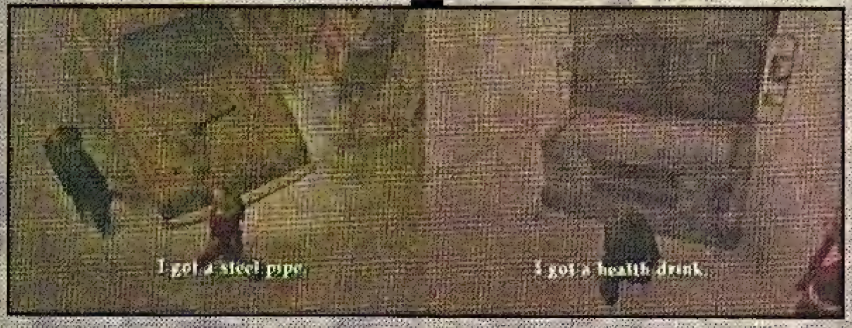
PARTE-G Investigando a casa de boliche

Vá para a rua Munson em frente e pegue um Health Drink na rua ao lado, perto de onde você saiu do prédio. Depois vá para o lado leste da rua Katz para pegar um First Aid Kit que está no final da rua na calçada da direita. Do lado esquerdo haverá um portão entre aberto, onde você poderá pegar mais um First Aid Kit que estará próximo ao lixo.

Feito isso, volte para a Av. Nathan e entre na rua Carroll. **Obs.**: passando em frente ao Jack's Inn, você poderá salvar o seu progresso no jogo. No posto de gasolina Taxxon, pegue o cano de aço (Steel Pipe) que está sobre o capô do carro. Em frente ao caminhão, pegue três Health Drinks.

Depois, do lado direito, perto da rua, pegue uma caixa de munição e outro Health Drink. Na entrada do Pete's Bowl-A-Rama, pegue um Health Drink e siga através da Av. Nathan. Nesta avenida a Silent Hill Historical Society estará fechada, mas você poderá pegar um First Aid Kit ao lado dos carros que estão estacionados.

Siga até o final da Av. Nathan, onde ao lado da ponte que está quebrada, você encontrará um corpo e um mapa. Pegue este mapa para James Sunderland fazer uma marca sobre o Pete's Bowl-A-Rama e, então vá para lá. Chegando neste estabelecimento, abra a porta e Maria ficará do lado de fora esperando por você.



DO OUTRO LADO DA CIDADE

TERCEIRO CAPÍTULO

Com todas as ruas bloqueadas por grandes buracos, James Sunderland conseguiu chegar até o Rosewater Park com muita dificuldade usando um caminho alternativo através dos prédios Wood Side e Blue Creek. Quando chegou ao Rosewater Park ele pensou que sua jornada estaria chegando ao fim, mas foi aí que encontrou Maria, uma mulher muito parecida com sua esposa o que lhe causou um grande espanto. Mesmo não tendo falado nada sobre sua esposa para Maria, ela parece saber que Mary está morta além de outros detalhes.

James Sunderland então pensa se Mary não está aqui, onde é que ela poderá estar? Maria perguntará a ele se sua esposa não tem um outro lugar especial além do Rosewater Park para encontrá-lo. E então James Sunderland se lembrará do hotel Lake View, onde passaram as férias juntos há três anos atrás. James Sunderland então continuará sua procura, tentando entender o que está acontecendo com a cidade com a companhia temporária de Maria.

Para chegar ao hotel Lake View, ele terá que cruzar boa parte da cidade tentando encontrar um caminho. Ele descobrirá com Eddie Dombrowski que aquela garotinha que chutou a sua mão dentro do prédio Blue Creek e que está agora no boliche, chama-se Laura e ela parece ter informações importantes sobre sua esposa Mary. James Sunderland e Maria iniciam então uma corrida contra o tempo para conseguir falar com Laura, que fugiu em direção ao hospital BrookHaven. No entanto, é a partir deste hospital que James Sunderland começa a acreditar de fato que um estranho fenômeno está acontecendo na cidade, onde a realidade se transforma rapidamente em um ambiente bizarro. Depois desta brusca mudança, Maria subitamente desaparece para voltar a aparecer novamente mais adiante. Sua personalidade parece estar diferente. Para James Sunderland as confusões não param de acontecer. Mas o pior ainda estaria por vir, quando ele e Maria tentarem sair do hospital, serão atacados pela criatura Pyramid Head em um estreito corredor.

PARTE-A Em busca da garotinha Laura

Assim que James Sunderland entrar no Pete's Bowl-A-Rama, abra a porta à esquerda e aparecerá uma cena onde Eddie Dombrowski estará conversando com aquela garotinha. Ele mais uma vez parece estar escondendo alguma coisa ruim e também fará um comentário para ela sobre Mary. Atravesse o quarto, saia pelo outro lado e James Sunderland encontrará novamente Eddie Dombrowski, comendo uma pizza.

Ele conversará com James Sunderland de uma maneira estranha como se estivesse escondendo alguma coisa. James Sunderland perguntará a ele se está sozinho e a garotinha fugirá novamente. Embora James Sunderland avise a Eddie Dombrowski que a cidade está cheia de monstros, ele dirá para ele não se

preocupar com aquela garotinha e também que ela se chama Laura. Após a conversa, saia pela porta onde Laura fugiu e do lado de fora do estabelecimento, Maria aparecerá dizendo que estava seguindo Laura.

Dê a volta no Pete's Bowl-A-Rama e entre no portão lateral do estacionamento. James Sunderland e Maria chegarão em um beco por onde Laura conseguiu passar entre o prédio e o muro para chegar na rua ao lado. Maria apontará na direção da porta cinza, em seguida a destrancará para que James Sunderland possa continuar seguindo Laura e você entrará por trás do clube noturno Heaven's Night.

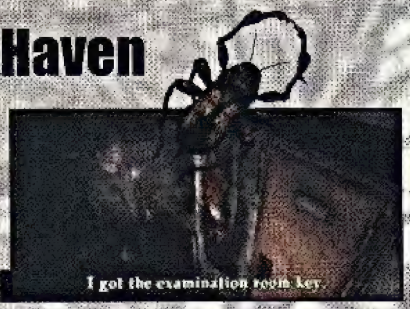
PARTE-B Dentro do hospital BrookHaven

Suba a escada e entre através da porta verde no final do corredor e você chegará ao bar, onde poderá pegar um First Aid Kit que está sobre a **cadeira**. Depois saia através da porta em frente, para chegar ao outro lado do obstáculo que está interrompendo a rua Carroll. Siga para o sul e Maria avistará Laura entrando no hospital BrookHaven.

Vá atrás dela e ao entrar no hospital, pegue o mapa no painel à esquerda. Orientando-se no mapa, entre na Reception e leia o memorando que está sobre a mesa, para obter informações sobre três pacientes que estavam neste hospital.

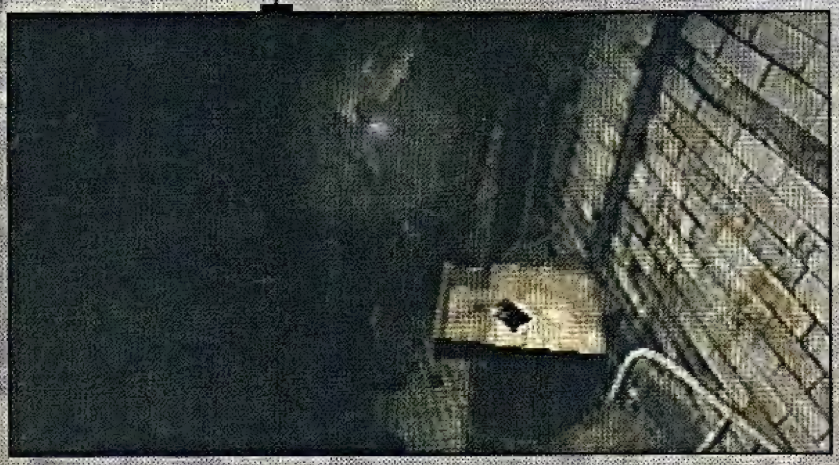
Na **escrivaninha** que está ao lado de Maria pegue um Health Drink. Depois entre na saleta ao fundo e na mesa ao lado leia as anotações feitas pelo médico que estão próximas a máquina de escrever. Ao terminar de ler as anotações, pegue a "Purple Bull" Key. Vá até a escada próxima a Examining Room 2 e suba para o segundo andar.

Agora use a sua Handgun para matar uma das duas criaturas que se parecem com enfermeira. Depois use o Steel Pipe para matar a outra criatura e vá até o **Man's Locker Room**. Examine o avental para pegar a Examination Room Key, depois entre no Woman's Locker Room para pegar a Shotgun que está dentro do armário. Examine também o ursinho de pelúcia que está sobre a mesa para pegar a Bent Needle.



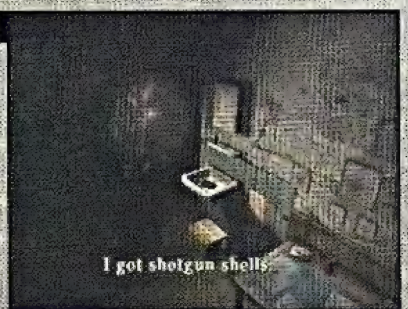
PARTE-C A senha da porta do terceiro andar

Feito isso, vá para a Examining Room 3 e no caminho pegue uma caixa de munição no início do corredor, além de matar mais três criaturas. Na **Examining Room 3**, pegue o First Aid Kit que está sobre a maca e verifique a máquina de escrever ao fundo, para encontrar uma folha de papel carbono com uma mensagem gravada. Nesta mensagem haverá um código de quatro dígitos (este código mudará de jogo para jogo, portanto anote-o). Entre no quarto M2 para pegar a **"Lapis Eye" Key** e uma caixa de munição. Depois examine o quarto M3, mate uma criatura e pegue uma caixa de munição e um Health Drink. No quarto M6 haverá mais uma caixa de munição e outro Health Drink, no entanto antes você deverá matar duas criaturas. Volte para a escada e desça até o primeiro andar. Destrave a Examination Room e entre na Doctor's Lounge ao lado, para pegar uma caixa de munição que está dentro da **pia**.



Examine o painel na parede perto da porta para descobrir um outro código que abrirá uma porta no terceiro andar. Se você estiver jogando na dificuldade Easy ou Normal Riddle, o código será 7335.

Caso esteja jogando na dificuldade Hard Riddle, você deverá digitar no painel ao lado de uma porta, quatro números 1328, disposto de maneira que forme a letra T.



PARTE-D Deixando Maria no quarto S3

Abra a porta e saia da Doctor's Lounge e suba a escada até o terceiro andar. No corredor mate algumas criaturas e depois pegue um First Aid Kit que está próximo ao elevador, marcado pela letra E em seu mapa. Para chegar ao lado leste do terceiro andar, você deverá usar um código para destrancar a porta do corredor. Use o código 7335 ou 1328, dependendo da dificuldade que você estiver jogando. Abrindo a porta, mate mais algumas criaturas no corredor e entre no quarto S3, onde Maria dirá que está muito cansada.

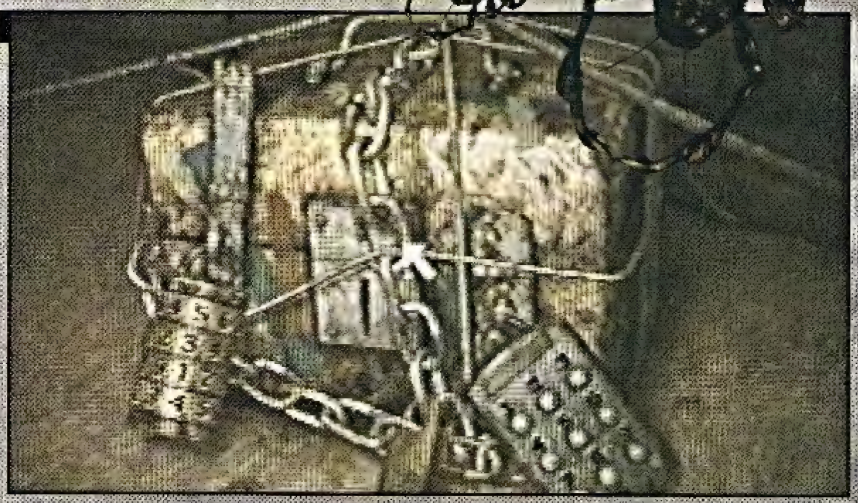
James Sunderland pedirá para ela descansar, enquanto ele continuará procurando por Laura. Pegue a Roof Key que está na mezinha ao lado e quando sair do quarto S3, você poderá optar por visitar ou não Maria outras vezes. Isso influenciará no final do jogo (confira mais detalhes na seção Dicas).

De volta ao corredor, mate mais criaturas e entre no Shower Room. Verifique o ralo para encontrar alguma coisa que está lá dentro e James Sunderland tentará pegar. Volte ao corredor e vá até o quarto S11, onde poderá pegar um Health Drink. No quarto S14 haverá um puzzle chamado Louise, verifique a mensagem na parede à sua direita e depois olhe a caixa que está sobre a cama. Você não poderá resolvê-lo ainda, portanto vá até a escada e suba no telhado do hospital.

PARTE-E O segredo da caixa de Louise

No telhado verifique um dos cantos e encontrará um diário. Você poderá ler ou não este diário, isso influenciará no final do jogo (confira mais detalhes na seção Dicas). Ao tentar abrir a outra porta no telhado, a criatura Pyramid Head aparecerá e tentará atacar James Sunderland que desviará do ataque e cairá dentro da Special Treatment Room no terceiro andar. Leia a nota de papel que está fixado na parede, depois entre através da porta sobre uma trilha de sangue.

Do outro lado, leia uma mensagem na parede escrita com sangue, para ver um código. Os números desta mensagem estarão mais ou menos legíveis dependendo da dificuldade que você estiver jogando. O código também mudará de jogo para jogo portanto anote os quatro números, saia do quarto e abra a porta que o levará até o corredor. Vá para o quarto S14, para resolver o puzzle de Louise. A primeira coisa a fazer será combinar a "Purple Bull" Key e usar a "Lapis Eye" Key para que as duas chaves sejam usadas de uma única vez (você também poderá usar uma de cada vez). Em seguida, digite aquele código que você encontrou no papel carbono dentro da Examination Room 3 no cadeado em formato de painel.



PARTE-F Encontrando Laura

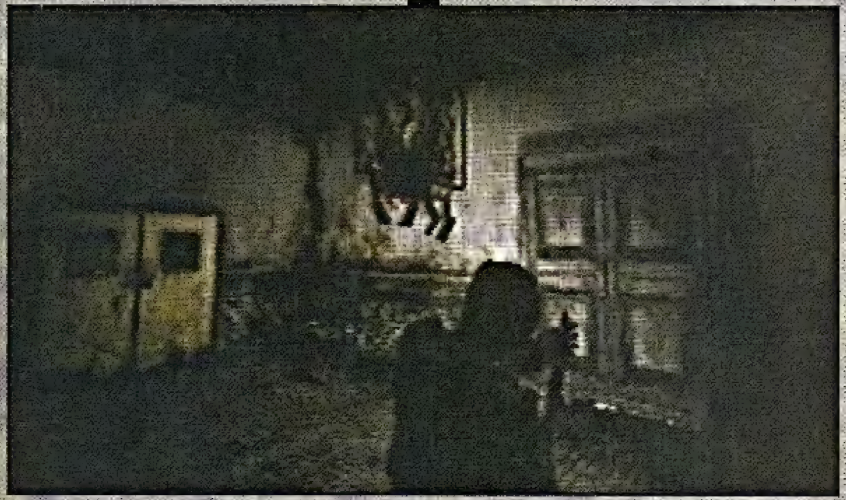
Agora para solucionar o puzzle de Louise, use o código que você viu na mensagem dentro da Special Treatment Room, para remover o cadeado circular (o cadeado é dividido em quatro partes e os números do código devem ser posicionados na direção da parte mais clara). Feito isto corretamente, você abrirá a caixa e pegará o **Peace of Hair**.

Depois vá para a Shower Room, combine o Peace of Hair com o Bent Needle e use-os no ralo para James Sunderland poder pegar a Elevator Key. Destranque a porta do elevador ao lado, entre e acione o painel para ir ao primeiro andar, investigar o lado leste do hospital. Entre no quarto C3 para pegar duas caixas de munição. Logo depois, entre no quarto C2 para James Sunderland encontrar **Laura**. A garotinha estará brincando com ursinhos e James Sunderland finalmente conseguirá conversar com ela. Durante a conversa, Laura dirá que conheceu Mary no ano passado dentro do hospital. James Sunderland achará isso impossível e dirá que ela é uma mentirosa, deixando-a nervosa. Ele decide não discutir o assunto e a levará para um lugar seguro, apesar de estranhar que nada de mal tenha acontecido com ela até então. No caminho, a garotinha dirá que esqueceu uma carta de Mary e fará James Sunderland entrar no **Examining Room 2**, onde ela o trancará.

PARTE-G Explorando o hospital alternativo

Enquanto James Sunderland permanece preso dentro da sala junto com criaturas estranhas chamadas de Hangers, ela ficará do lado de fora fazendo comentários sarcásticos e brincando com ele. Equipe a sua Shotgun e fique desviando-se destas criaturas o mais que puder, atirando sempre que tiver uma chance.

Se as duas **criaturas** estiverem juntas, você poderá acertá-las com um único tiro. Caso você seja agarrado, aperte todos os botões no seu controle para se soltar. Ao derrotar uma das duas criaturas, use a Handgun para derrotar a outra. Feito isso, uma terceira criatura aparecerá e depois de vencê-la, James Sunderland ouvirá o som de uma sirene e se sentirá estranho. Alguém parece estar chamando por ele e de repente ele aparece do lado de fora do hospital. Entre no hospital novamente e observe que todo o interior está modificado. Pegue uma caixa de munição à sua direita ao lado da **grade**, depois entre na porta ao lado.

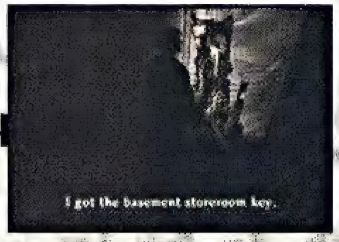


No corredor seguinte, visite o quarto C2 onde você encontrou Laura da última vez, mate duas criaturas e pegue o First Aid Kit ao fundo. Laura terá desaparecido. Equipe a sua Handgun e vá investigar um barulho vindo do **quarto C1**. Ao entrar, mate a criatura e pegue uma caixa de munição e um Health Drink em ambos os lados do quarto.

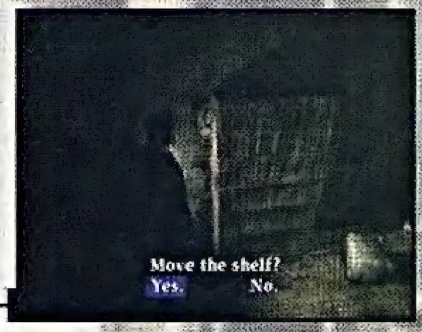
Feito isso, vá para o elevador e vá para o segundo andar. Vá ao quarto M4, mate as duas criaturas e pegue uma outra caixa de munição e mais um Health Drink.

PARTE-H O reencontro com Maria

Em seguida vá ao quarto M6, pegue uma caixa de munição e um First Aid Kit e examine a parede do outro lado para pegar a Dry Cell Battery e a Basement Storeroom Key. Leia o memorando sobre a cama e ele lhe dará uma pista.



Ainda neste mesmo andar, vá até a Day Room e tente abrir a geladeira caída ao chão. James Sunderland fará uma marca em seu mapa, indicado que deverá voltar mais tarde. Então siga para o elevador e suba ao terceiro andar. Visite o quarto S3 e você encontrará frascos de remédios vazios e James Sunderland não encontrará Maria. Ele pensará que ela está doente, além de estar desaparecida. Vá ao quarto S11 para pegar uma caixa de munição e uma Ampoule. Em cima da cama, leia o poema entitulado "Lady of the Door".



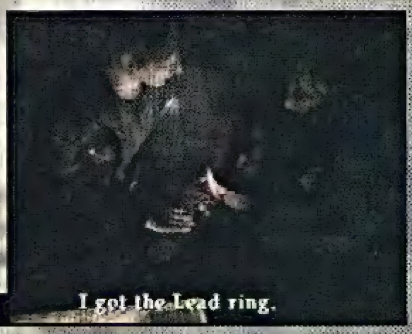
Vá para o lado oeste deste andar, entre na Store Room para pegar um First Aid Kit e duas caixas de munição. Siga para a escada e desça até o porão, para destravar a porta com a Basement Storeroom Key.

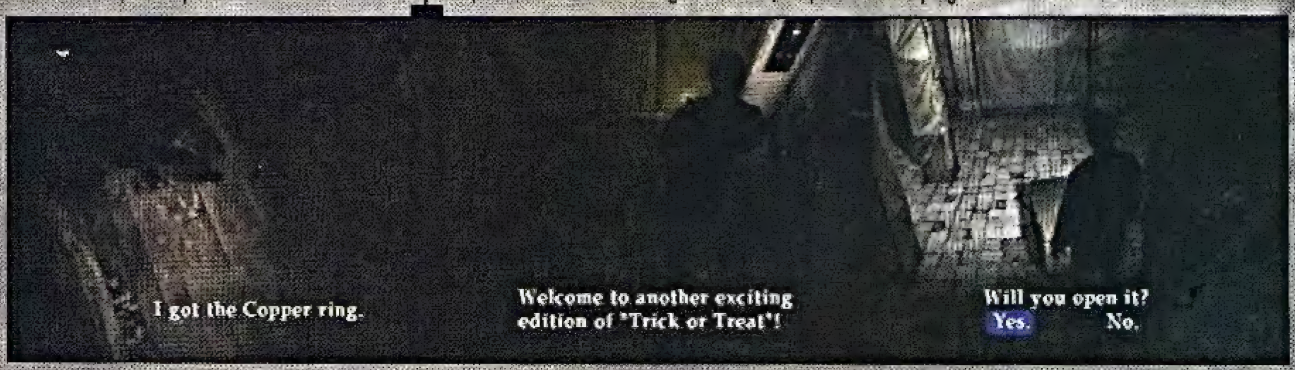
Dentro do porão, pegue uma caixa de munição e empurre o armário para encontrar um buraco na parede e uma escada. Ao tentar descer, Maria aparecerá e ficará muito brava por James Sunderland tê-la abandonado. Ela pedirá para ele não deixá-la só e perguntará se Laura foi encontrada.

PARTE-I A caixinha de surpresas

James Sunderland dirá que ela fugiu novamente e perguntará por que tanto interesse em Laura. Maria dirá que sente uma sensação estranha e uma necessidade de protegê-la, já que ela é apenas uma criança vagando por uma cidade cheia de monstros. Maria continuará acompanhando James Sunderland, então desça a escada e investigue a mancha de sangue no chão e pegue o Cooper Ring.

Feito isso, volte pela escada até o terceiro andar e entre no elevador. Desça por ele até o segundo andar e um programa de perguntas e respostas tocará no rádio, no qual James Sunderland estará participando. Serão feitas a ele algumas perguntas e o apresentador dirá que se ele souber todas as respostas, o grande prêmio estará no terceiro andar. Se você leu os memorandos, mapas e investigou todos os pontos da cidade, você saberá as respostas. Descendo ao segundo andar, vá para a Day Room abrir aquela geladeira com a ajuda de Maria, para pegar o Lead Ring. Agora volte ao terceiro andar e entre novamente na Storage Room, para investigar uma nova e estranha caixa que estará lá. Se você quiser ganhar alguns itens extras, basta responder àquelas perguntas corretamente.





PARTE-J A caçada da criatura Pyramid Head

Mexendo na caixa, note que há um painel com nove botões. Cada uma das fileiras de botões corresponderá a uma das três respostas que você poderá dar a cada pergunta. Você só terá uma chance e caso erre alguma das respostas, James Sunderland ficará com seu life reduzido. Então preste atenção e dê as seguintes respostas: na primeira fileira do painel aperte o botão 3, na segunda fileira aperte o botão 1 e na terceira fileira aperte o botão 3.

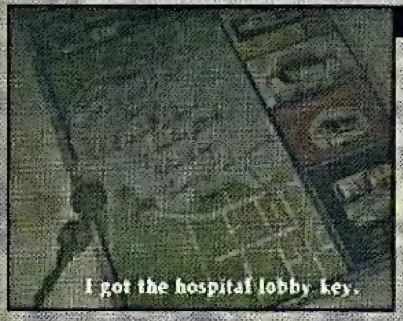
Respondendo corretamente, você ganhará cinco caixas de munição e duas Ampoules. Feito isso, volte para o elevador e procure a mulher daquele poema. Na verdade ela é apenas um desenho feito na porta ao lado do elevador. Use o Cooper Ring e o Lead Ring nas mãos da mulher para que a porta se abra.

Entrando através desta porta, desça a escada e leia uma anotação no caderno que você encontrará no chão. Desça até o final da escada e você chegará em uma parte que não é mostrada no mapa. Ao abrir a porta, equipe a sua Handgun e tenha pelo menos quatro caixas de munição disponíveis. Ande de costas, olhando para Maria até fazer a primeira curva no corredor. A criatura Pyramid Head aparecerá e perseguirá James Sunderland e Maria. Atire na criatura umas cinco vezes para enfraquecê-la, deixando-a mais lenta. Em seguida corra o mais longe que puder e quando ouvir Maria gritar, volte e dê mais tiros na criatura.

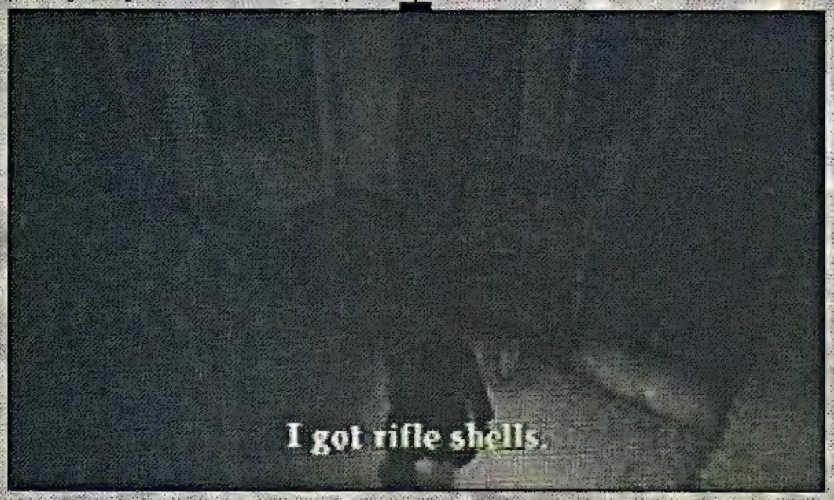
PARTE-K De volta ao ponto de partida

Depois corra novamente e quando Maria gritar, volte e atire na criatura. Só então corra até o final do corredor. Obs.: esta parte do jogo exige bastante atenção para que Maria não morra antes de James Sunderland chegar ao final do corredor e também ele não poderá acertá-la. Chegando ao elevador no final do corredor, Maria ficará para trás e será morta por Pyramid Head.

James Sunderland não poderá impedir. Depois ele continuará seguindo sozinho e chegará do lado oeste do primeiro andar. Vá para a Director's Room e verifique o mapa que está sobre a mesa para ler uma mensagem dizendo que você saberá a verdade se conseguir encontrar a carta e a ferramenta em algum ponto da cidade.



Pegue também a Hospital Lobby Key e em seguida James Sunderland fará novas marcas em seu mapa, indicando os lugares que você deverá investigar. Pouco depois, James Sunderland verá Laura através de uma janela. Ela estará indo para algum lugar. Vá até a saída do hospital e abra a porta. Do lado de fora, James Sunderland lamentará a morte de Maria e não pretende deixar que aconteça o mesmo com Laura. Ele pensará em Mary e depois questionará se ela ainda está em algum lugar da cidade esperando por ele. Já será noite na cidade e as ruas estarão infestadas de monstros.



BUSCANDO A VERDADE

QUARTO CAPÍTULO

Chegar ao hotel Lake View será uma tarefa muito difícil para James Sunderland, pois a ponte da estrada que atravessa o lago Toluca estará destruída. E para dificultar a situação, após a morte de Maria, James Sunderland decidiu encontrar Laura e protegê-la dos perigos da cidade.

Agora ele deverá voltar até a entrada da cidade para investigar uma pista que será encontrada em frente a porta de uma casa. A pista indicará que ele deve procurar algo enterrado aos pés de uma estátua no Rosewater Park e que só assim ele poderá encontrar o caminho para o hotel Lake View. Mas a esta altura de sua jornada, James Sunderland acabará entrando no centro histórico de Silent Hill onde fará novas descobertas sobre o passado macabro da cidade.

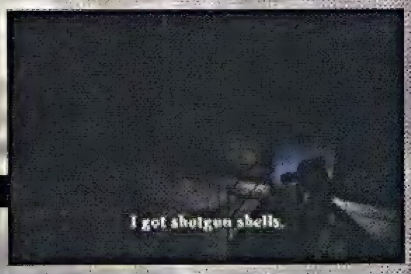
Ele também descobrirá que embaixo da cidade existe a velha prisão Toluca. Outro mistério no entanto é o fato de Eddie Dombrowski aparecer sempre em lugares estranhos e ao lado dele sempre existir seres humanos mortos com tiros na cabeça.

Novamente James Sunderland perderá a noção de realidade ao encontrar Maria viva. Embora ele diga que a viu ser morta, Maria dirá não saber do que ele está falando.

Em seguida ela fará novos comentários sobre o passado de James Sunderland e de sua esposa Mary, quando estiveram no hotel Lake View e gravaram um vídeo. Loucura? Talvez James Sunderland esteja ficando louco, pois quando ele consegue chegar até Maria ela estará morta novamente. Mas é ao explorar a prisão Toluca que James Sunderland ficará sabendo algo sobre o propósito dele em Silent Hill.

Antes de James Sunderland matar Eddie Dombrowski, ele lhe dirá que a cidade também o chamou pois ele não é uma pessoa comum. Ainda assim, a resposta definitiva para esta aventura de James Sunderland poderá ser encontrada dentro do hotel Lake View, que lhe reservará novas surpresas.

PARTE-A Coletando seus itens



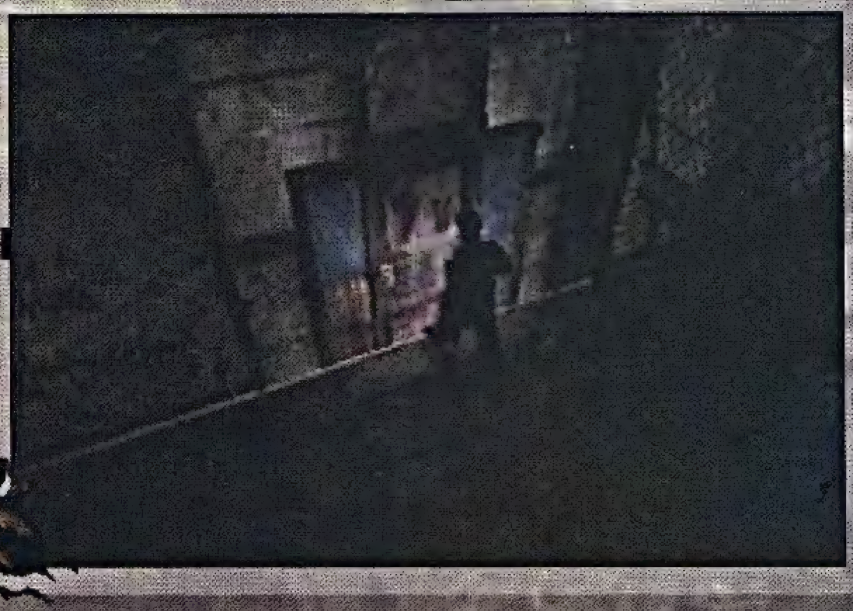
Vá para o sul na rua Carroll, depois para o leste até a rua Rendell, no final desta você encontrará um First Aid Kit, um Health Drink, uma Ampoule e uma caixa de munição.

Pegue-os. Depois vá para o norte da rua Rendell e na metade do caminho, vasculhe a calçada do lado esquerdo para pegar três caixas de munição (mais à direita, atrás da cerca, você encontrará mais duas caixas de munição).

Agora vá para o sul na rua Munson e pegue mais duas caixas de munição, depois vá para a rua Saul e atravesse o túnel, evitando parar sobre as grades quando novas criaturas surgirem. Atravessando o túnel, você chegará do outro lado da cidade.

Atrás do trailer haverá um First Aid Kit e ao lado duas caixas de munição. Na calçada do lado esquerdo da rua Neely, na esquina com a rua Saul, pegue um outro First Aid Kit.

Próximo das latas de lixo na entrada do Happy Burger tem uma caixa de munição e uma outra do outro lado do estabelecimento, pegue-as. Vasculhe a esquina da rua Sanders com a rua Neely para pegar mais uma caixa de munição e então vá para o Neely's Bar.

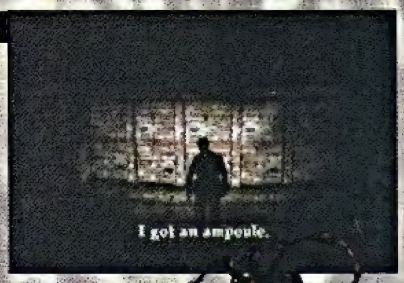


PARTE-B Em busca da carta e da ferramenta

Dentro do bar, haverá uma mensagem escrita na parede, dizendo que se James Sunderland quiser encontrar Mary, ele terá que morrer. Vá para a rua Lindsey através da rua Sanders, do lado direito da calçada para pegar mais duas caixas de munição. No estacionamento do Flower Shop, no final da rua Sanders pegue mais três caixas de munição.

Agora siga para a varanda da casa da rua Lindsey, marcado em seu mapa. Chegando lá, pegue a chave inglesa (**Wrench**) e a carta, onde estará escrito uma mensagem que dará pistas sobre uma caixa localizada aos pés da estátua de uma mulher rezando, a qual será necessária usar a Wrench para abri-la. Ao ler a carta, você deverá voltar para o Rosewater Park. Antes de voltar para o outro lado da cidade, ande na calçada do lado direito ao norte da rua Lindsey para pegar uma caixa de munição. Depois vá até a entrada do Big Jay's na esquina da rua Katz com a rua Neely para pegar um Health Drink e outra caixa de munição. Na calçada após o Grand Market, ainda na rua Neely, você pegará dois **Health Drinks** em frente a dois estabelecimentos.

Depois siga até o final da rua Katz, onde você encontrará uma porta à direita que o levará para o outro lado da cidade. Suba a escada na esquina da rua Katz com a rua Munson para pegar outro Health Drink e uma caixa de munição (haverá uma **Ampoule** atrás da cerca, no final da rua Katz, pegue-a).



PARTE-C O centro histórico de Silent Hill

Vá para o lado norte da rua Munson, pegue uma caixa de munição no final da rua à direita e então siga para o Rosewater Park. Do lado esquerdo, na entrada do parque você pegará mais duas caixas de munição.

Procure em seu mapa a localização da estátua de uma mulher rezando, encontrando-a, verifique uma caixa que está enterrada atrás dela, na qual você deverá usar a **Wrench** para abri-la. Desta forma você encontrará a Old Bronze Key, que servirá para abrir o Silent Hill Historical Society. Aproveite para pegar três caixas de munição que estão do outro lado do parque, só então siga através da Av. Nathan em direção ao **Silent Hill Historical Society** (haverão duas caixas de munição no final da avenida, pegue-as).

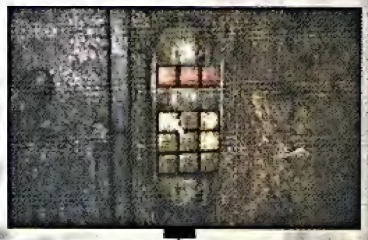
Dentro deste local, vá para a área seguinte e olhe os quadros e as informações. Faça o mesmo na área seguinte e desça através da escada, que o levará a uma porta no final de um longo corredor. Do outro lado da porta, examine os documentos sobre a mesa para saber de um prisioneiro do ano de 1820. Pegue o First Aid Kit do outro lado da mesa e vá para a próxima porta. Você estará dentro de uma galeria secreta com algumas criaturas.

Mate-as e entre através da porta no final do corredor, mate outras criaturas e entre na primeira porta ao longo do corredor à esquerda. Pegue uma caixa de munição sobre a mesa e examine os três quadros para descobrir outros fatos sobre a velha prisão Toluca.

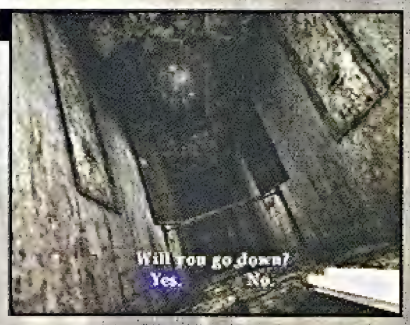
PARTE-D Nas dependências da prisão Toluca

Volte ao corredor e no final deste entre através da porta, para chegar em uma saleta com um **buraco** ao centro. Examine-o para depois pular dentro dele e James Sunderland ficará preso dentro de um velho poço.

Bata em cada canto da parede usando o Steel Pipe, desta forma você descobrirá uma porta secreta. Este caminho o levará para o sistema de esgotos da cidade. Siga o corredor à direita até encontrar uma porta. Atravesse-a e depois abra uma outra porta que estará à direita para chegar até uma galeria onde encontrará a Spiral-Writing Key ao fundo. A bateria da sua lanterna se esgotará, então abra o seu inventário e use a Dry Cell Battery. Quando você iluminar a galeria, o lugar estará cheio de baratas. Não perca tempo atacando-as, examine o **painel** e nele haverá números de 1 a 9. Observe que haverão três teclas se destacando das demais e com elas você poderá formar um código de três dígitos. Este código é aleatório e sempre mudará de um jogo para o outro, portanto você deverá fazer diferentes combinações para tentar abrir a porta.



Saindo da galeria, à sua direita haverá um portão de ferro, entre nele e use a sua Spiral-Writing Key para abrir o outro portão a frente que fecha outro **buraco**. Pule dentro dele e James Sunderland chegará em um velho refeitório, onde encontrará Eddie Dombrowski sentado com uma arma na mão.

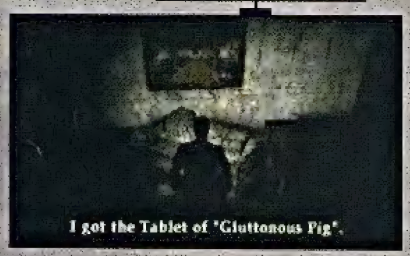


PARTE-E Cruzando os corredores sombrios

James Sunderland notou o corpo de um homem morto ao lado e ficou assustado quando **Eddie Dombrowski** disse que o matou apenas por que ele estava olhando para ele. E ele também dirá que todo mundo está lhe procurando, tudo por causa de um cachorro idiota.

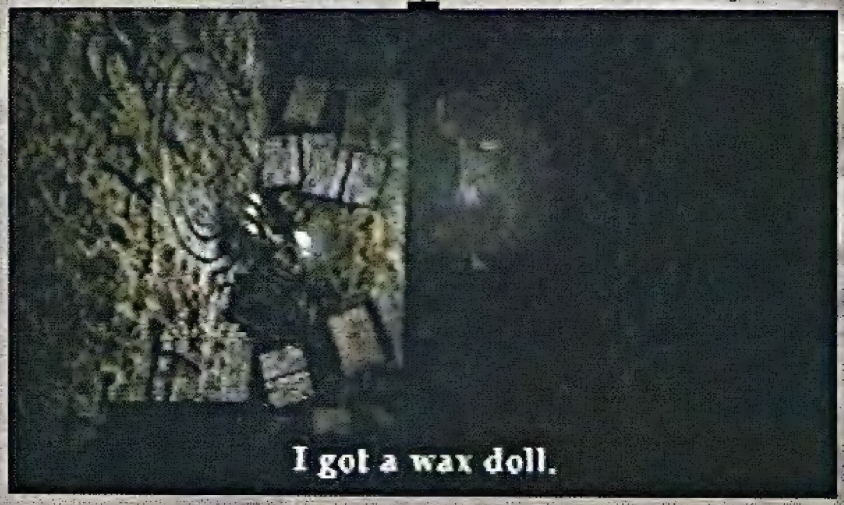
James Sunderland pensará que Eddie Dombrowski está ficando louco, mas então o rapaz muda novamente de personalidade e dirá que só estava brincando, que o homem já estava morto quando ele chegou. Em seguida Eddie Dombrowski irá embora.

Pegue dois Health Drinks sobre as mesas e pegue também o **Tablet of "Glutonous Pig"** ao fundo. Em seguida, saia por onde Eddie Dombrowski saiu e siga para o lado esquerdo do corredor. Mate algumas criaturas, pegue o item sobre a primeira mesa e o mapa da prisão sobre outra mesa no final do corredor. Perto da entrada do refeitório haverá uma porta que o levará para a sala das celas do lado norte.



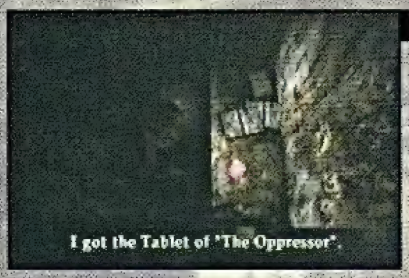
Mate a criatura que estiver no corredor e não se preocupe com as que estarão atrás das grades. Verifique a quinta e a nona cela para pegar uma caixa de munição e o **Wax Doll**.

Ainda na décima cela, leia os livros para descobrir que alguém estava lendo sobre magia negra e ressurreição neste lugar. Saindo através da porta no final deste corredor, depois mate a criatura e pegue uma caixa de munição que está sobre a mesa no corredor seguinte.



PARTE-F As três condenações

Entre na primeira porta do lado esquerdo do corredor para chegar até o banheiro e pegar uma caixa de munição. Depois vá ao final do corredor e entre na sala das celas do norte.



Em seguida, entre na primeira cela para encontrar alguns desenhos. Em um deles muitas pessoas estão em um recital, no outro haverá um homem pegando fogo e no último uma mulher voando.

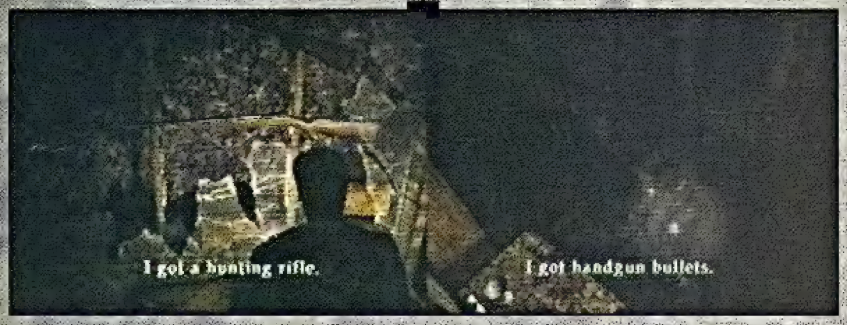
Na sétima cela, da direita para a esquerda, você encontrará a **Tablet of "The Opressor"**, pegue-a. Ao tentar sair desta cela, a grade ficará emperrada. Tente abri-la várias vezes até conseguir. Depois saia no corredor, vá até o final e entre através da porta em frente para voltar ao corredor inicial. Siga em direção ao refeitório e entre na segunda porta à esquerda, para chegar ao chuveiro. No caminho mate algumas criaturas e depois procure próximo ao chuveiro a **Tablet of "The Seductress"**. Pegando este item, volte ao corredor e depois vá até a saleta que fica em frente ao corredor das celas no lado norte. Lá você pegará um First Aid Kit e verá um item do outro lado do vidro.

Volte ao corredor e entre na sala ao lado, a qual dará acesso ao corredor leste. Para chegar neste corredor, no caminho mate algumas criaturas, depois entre na sala ao lado para pegar o **Lighter** (aquele item que estava atrás do vidro). Volte ao corredor e ao longo dele haverá um portão de ferro, antes dele você encontrará duas portas que deverão ser abertas.

PARTE-G O terreno dos enforcados

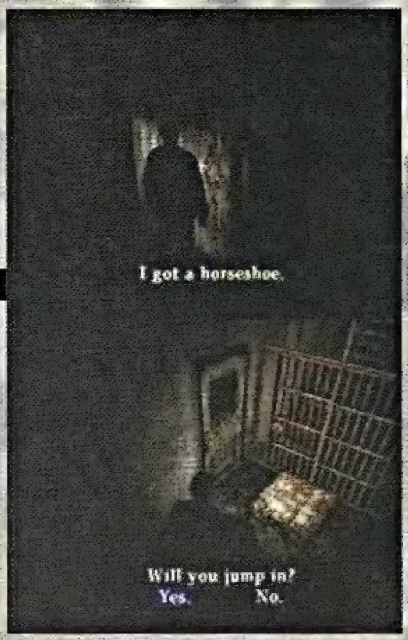
A porta do lado esquerdo o levará a um banheiro (examine a última porta dentro do banheiro e saia), enquanto a porta do lado esquerdo o levará a uma saleta, onde você poderá pegar um First Aid Kit, um Health Drink e uma Ampoule.

Examine a mesa para encontrar um diário descrevendo a natureza dos prisioneiros. A porta ao fundo desta sala o levará até uma dispensa onde você pegará quatro caixas de munição e um **Hunting Rifle** (evite usar esta arma por enquanto).



Ao obter esta arma, vá para o último corredor do lado oeste da prisão e entre no pátio, que é a grande área vaga marcada no mapa (a entrada será em frente ao chuveiro do lado oeste). Chegando lá, use as três Tables diante do palanque da forca. Ao fazer isso, você ouvirá o som de pessoas sendo executadas mas não verá ninguém. Em seguida volte para o corredor e você encontrará uma ferradura (**Horseshoe**) na porta, pegue-a.

Agora volte até aquela porta onde você pegou o Hunting Rifle e cruze o portão de ferro no final do corredor. Depois neste corredor, todas as portas estarão trancadas. Então tente abrir o alçapão no chão, mas antes abra seu inventário e combine o Wax Doll, a Horseshoe e use o Lighter sobre o alçapão para criar uma manivela. James Sunderland pulará dentro deste buraco e chegará em um andar subterrâneo.

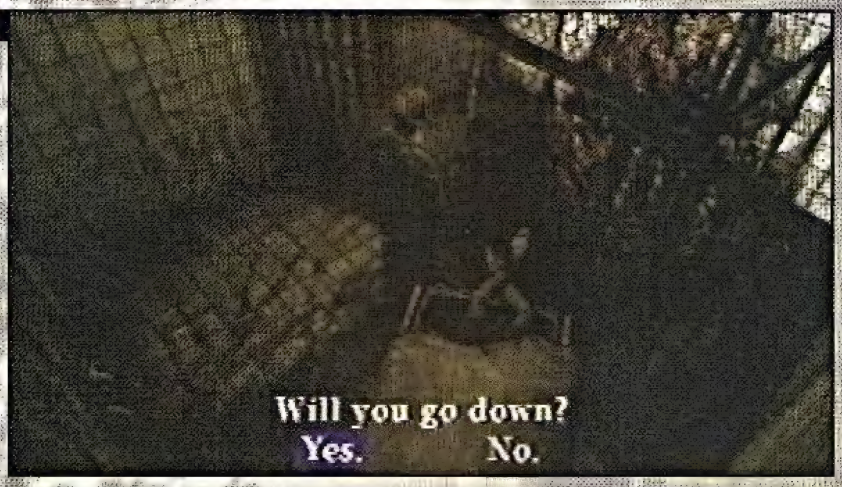


PARTE-H Desvendando o caminho do labirinto

A porta dupla no final do corredor o levará a um necrotério, atravesse a sala e na área seguinte haverá um outro buraco no chão, no qual você deverá pular dentro dele. Nele você encontrará um outro corredor, que o levará até uma porta que guardará um outro buraco. Examine-o e enquanto isso James Sunderland se questionará, antes de pular dentro dele.

Dentro dele vá pegar os itens que estarão no elevador, ao entrar o elevador se acionará sozinho e o levará ainda mais para baixo. Após uma longa descida, salve o seu progresso no jogo e abra a porta ao lado. Você estará dentro de um labirinto e o seu mapa irá indicar a sua localização conforme você for explorando o local (é importante que a sua lanterna esteja ligada, ou o mapa não registrará a sua localização).

Logo a sua frente haverá uma porta de arame, ignore-a e vá investigar o labirinto tomando cuidado com as criaturas no caminho. Antes de descer qualquer escada, desvende todo o labirinto para se orientar primeiro. Uma vez que o mapa do labirinto estiver completo, siga para o caminho ao norte onde em ambas as extremidades do corredor haverá uma escada. Desça por qualquer uma delas e ande sem parar no subterrâneo para revelar o mapa deste lugar. Tome extremo cuidado, pois no caminho você poderá encontrar Pyramid Head. Fuja dele o mais rápido que puder.

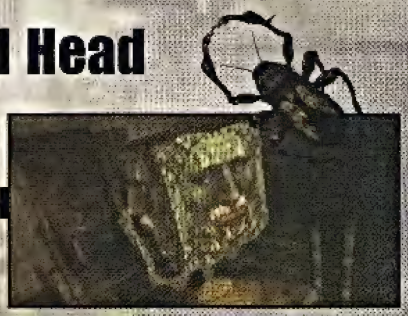


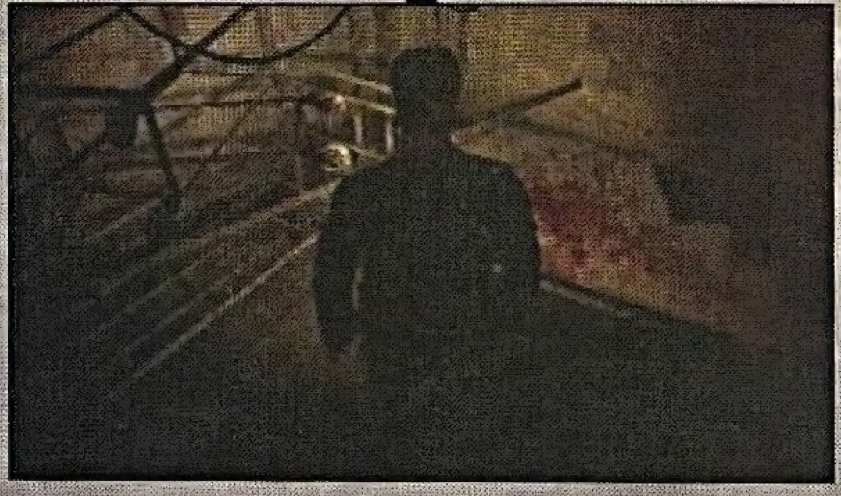
PARTE-I O esconderijo de Pyramid Head

Ao completar o mapa deste lugar, vá para a entrada do lado leste, que o levará ao centro desta área, onde você encontrará a arma Great Knife de Pyramid Head e duas caixas de munição, pegue-as.

Feito isso, volte para o labirinto e vá para o sul, onde encontrará duas escadas, uma de frente para a outra, dentro de um buraco no corredor. Procure economizar munição por enquanto, então mate as criaturas no túnel usando uma arma manual.

Subindo a escada do outro lado do túnel, você chegará em uma câmara que tem um cubo com faces. Este cubo fará com que uma outra câmara ao fundo seja revelada, mas para encontrar a saída você deverá girar o cubo de forma a alinhar duas portas, uma de frente para a outra. Escolher uma face do cubo faz com que a câmara ao fundo seja rotacionada e assim posicionando uma das muitas portas para a saída (confira em seu mapa, James Sunderland deverá ter indicado a porta de saída da câmara). Gire o cubo posicionando uma das faces e vá verificar se a porta esta posicionada na direção da saída. Repita isso até conseguir alinhar a porta com a saída.





Passando a câmara giratória, James Sunderland encontrará Maria dentro de uma cela. Ele conversará com ela, perguntando como é possível ela estar viva já que Pyramid Head a matou na frente dele quando tentavam fugir do hospital.

PARTE-J O caminho dos túneis subterrâneos

Ele perguntará se ela não está machucada, no entanto Maria não parece a mesma. Ela dirá que não sabe do que James Sunderland está falando e começará a dizer coisas que somente ele e Mary sabiam.

James Sunderland ficará confuso e não saberá mais o que está acontecendo e quem é a mulher que está em sua frente. Maria então dirá que ela não é Mary, mas que está apaixonada por ele e o estava esperando. Por mais confuso que seja, James Sunderland não fará perguntas e dirá a ela que encontrará uma forma de soltá-la. Volte para a sala do cubo giratório para verificar a caixa de força perto da escada. Examine-a para pegar um alicate (Wire Cutter). Depois vá até o começo do labirinto e use o alicate para cortar os arames daquela porta.

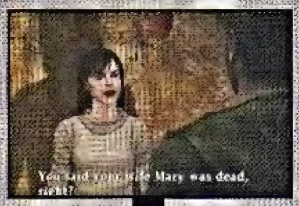
Desça através da escada adiante e você encontrará mais duas escadas em um corredor subterrâneo (veja em seu mapa). A escada no final do corredor o levará para uma sala sem saída, enquanto a escada à direita o levará para outro trecho do corredor que por sua vez dará acesso a outra escada. Chegando em outra parte do labirinto subterrâneo, monte o mapa e suba a escada do lado oposto do qual você desceu. Na próxima área, monte outra parte do mapa e desça usando a escada adiante.

PARTE-K O ataque da criatura Doorman

No caminho você encontrará uma outra escada que o levará até uma caixa de munição com duas criaturas, mate-as e pegue os itens. Depois desça a escada e suba na primeira escada do corredor seguinte ou você encontrará com Pyramid Head.

Abrindo outro trecho do labirinto, você encontrará um jornal com uma matéria indicando a estranha morte de um homem. Haverá um save point ao lado da porta que o conduzirá a outro trecho do labirinto. Ao avançar no corredor, você escutará a voz de Angela aparentemente gritando com o seu pai. Quando James Sunderland entrar na quarto, um monstro estranho chamado Doorman o atacará. Equipe a Shotgun e fique andando ao redor do quarto.

Quando estiver distante do monstro, você poderá dar dois tiros. Doorman cairá, aproveite para ir até o outro lado do quarto e repita este processo até matá-lo. Caso ele o agarre, fique apertando todos os botões do controle para se soltar. Outro detalhe importante é contar a quantidade de tiros para quando a Shotgun estiver vazia, então entre em seu inventário e recarregue manualmente para não ser atacado neste meio tempo. Quando Doorman for derrotado, James Sunderland tentará falar com Angela. Ela estará furiosa e descarregará sua fúria no corpo do monstro. Ela também pensará que James Sunderland está fazendo algum tipo de brincadeira com ela.



PARTE-L Encontrando o inocente

Angela também chamará James Sunderland de mentiroso por ele dizer que procura por sua esposa Mary, que está morta. Saindo do quarto, a porta no final do corredor o levará a outro corredor com mais duas portas.

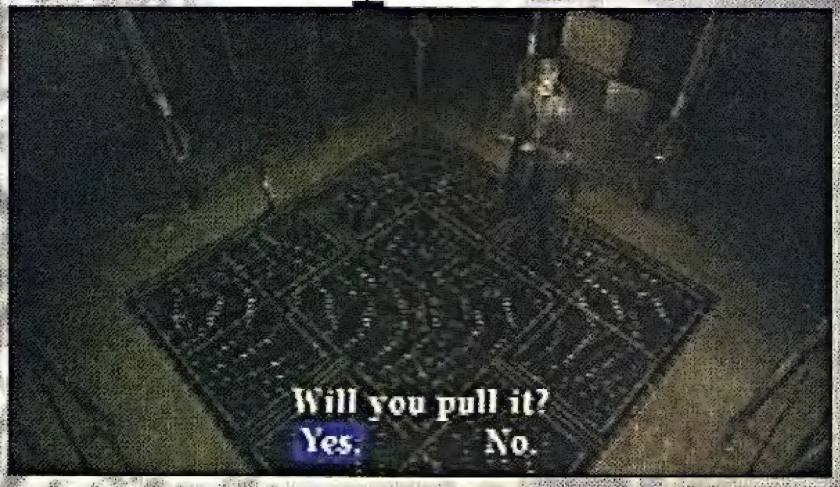
Entre através da primeira porta para chegar em uma sala com seis **homens**. Cada um foi enforcado por um crime diferente que cometeram, que estão escritos em papéis cobrindo seus rostos.

A segunda porta no corredor dará acesso a uma sala com seis laços vazios e uma folha fixada na grade dirá que um dos seis homens é inocente. Prepare-se para resolver o puzzle do homem inocente, pois este mudará aleatoriamente a cada jogo.

Em cada nível de dificuldade haverá um inocente diferente: no **Easy** o seqüestrador (kidnapper) será inocente, no **Normal** o incendiário (arsonist) será inocente, enquanto no **Hard** o falsificador (counterfeiter) será inocente. Localize a posição do inocente na primeira sala, depois vá para a sala dos **laços** e selecione a corda que está na mesma posição do homem inocente, então puxe o laço.

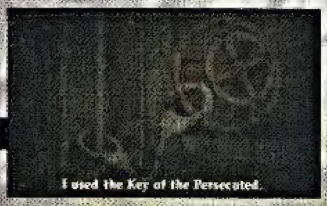
Feito isso, vá para a sala dos seis **homens**

e o inocente terá desaparecido, deixando a Key of Persecuted no chão. **Obs.:** caso você puxe a corda errada, aparecerão inimigos no corredor. Mate-os e tente resolver o puzzle novamente.



PARTE-M Os dois lados da morte

Entre através da porta ao lado da sala dos laços e use a chave que você pegou para abrir as **algemas** e com isso abrir a válvula que levantará o portão.



Descendo a escada adiante, entre através da porta no final do corredor subterrâneo para chegar até **Maria**, que estará morta. Voltando ao corredor subterrâneo, siga através do portão que antes estava fechado. Subindo a escada no final deste outro corredor, você chegará em um outro trecho do labirinto.

Pegue o First Aid Kit e adiante você chegará em um cemitério. Procure três caixas de munição perto das lápides e uma Ampoule atrás de três covas abertas.

Salve o seu **progresso** no jogo e leia as lápides, lembrando da mensagem escrita dentro do Neely's Bar, que para encontrar Mary

você terá que morrer. Equipe a Shotgun e pule dentro de sua cova, indo até o final do corredor. Ao abrir a porta adiante, você encontrará **Eddie Dombrowski**. Ele estará armado e totalmente fora de controle, dizendo que está cansado de ser motivo de piada para as outras pessoas. Ele não vai mais aceitar que os outros brinquem com ele e James Sunderland faz um comentário, deixando-o muito nervoso. Agora você terá que enfrentar Eddie Dombrowski.

A ILUSÃO DE SAMAEL

QUINTO CAPÍTULO

Um pesadelo... é a única definição que James Sunderland tem para explicar todos os acontecimentos que ele viveu até então.

Quando finalmente chegou ao hotel Lake View, ele encontrou em um mapa fixado na parede uma mensagem de sua esposa Mary, pedindo para ele ir até o quarto onde eles passaram as últimas férias. Como isso seria possível?

James Sunderland já não tem mais certeza de nada. Até mesmo as pessoas que ele conheceu na cidade são misteriosas, inclusive Angela a quem ele já protegeu algumas vezes. Ela sempre parece mudar de personalidade, tentando esconder algo muito grave.

A única pessoa que restou para James Sunderland encontrar a verdade é Laura, que o deixa ainda mais confuso quando lhe entrega uma carta deixada por sua esposa antes de morrer.

Nesta carta, ele descobre que sua esposa felicita Laura por seu aniversário de oito anos, ocorrido na última semana.

Isso não seria possível, já que Mary morreu três anos atrás... Por mais que tente, ele não consegue saber se está ficando louco ou se de fato sua esposa está viva. Mas só quando ele entra no quarto onde passaram as últimas férias juntos, descobre o que aconteceu.

Parece que alguém tenta confundí-lo, misturando diferentes fatos de seu passado em uma seqüência não lógica. Mas é quando ele vê Maria morrer pela terceira vez é que tudo começa a fazer sentido em sua cabeça, obrigando-o a tomar uma decisão que mudará para sempre o sentido de sua vida.

PARTE-A O confronto com Eddie Dombrowski

Depois do primeiro tiro, empunhe a sua arma e comece a atirar em Eddie Dombrowski. Como não haverá espaço para você fugir ou montar estratégias, você e ele ficarão trocando tiros. Portanto fique atento ao life de James Sunderland. Depois de seis tiros, Eddie Dombrowski recarregará a sua arma. Aproveite para atirar nele várias vezes. Quando ele for para o próximo quarto, antes de segui-lo, pegue as caixas de munição. O quarto seguinte terá pedaços de carne pendurado, Eddie Dombrowski dirá que matou mesmo aquele cachorro e se divertiu ainda mais quando matou o dono do animal.

James Sunderland dirá que não é divertido matar pessoas e que ele precisa de ajuda. Eddie Dombrowski então dirá para ele não querer ser bonzinho, pois a cidade também o chamou. Neste quarto você poderá enfrentá-lo usando uma estratégia, ficando atrás dos pedaços de carne. Desta forma Eddie Dombrowski se aproximará de você para tentar golpeá-lo. Se você ficar exposto a uma longa distância, Eddie Dombrowski irá atirar em você. Nesta batalha é recomendado usar os recursos de visão em tempo real. Mantenha o botão de visão pressionado para enxergar Eddie Dombrowski e sempre atire quando tiver chance, ficando atento com o seu life para não morrer.

PARTE-B O caminho para o hotel Lake View

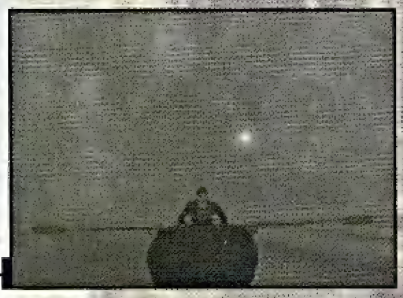
Depois de alguns tiros, Eddie Dombrowski cairá e James Sunderland se lamentará por ter matado um ser humano, no entanto ele pensará a respeito do que Eddie Dombrowski quis dizer sobre o fato da cidade o ter chamado.

Isso o fará pensar se Mary realmente morreu há três anos atrás. Após esta cena, saia através das portas de aço e você estará em um cais ao lado da Av. Nathan.

Siga para o barco no final do caminho e depois reme em direção a luz do outro lado do lago Toluca. O controle do barco dependerá do nível de dificuldade em que você estará jogando.

Caso esteja jogando no Easy ou Normal Action, basta usar o direcional para chegar até àquela luz do outro lado do lago Toluca.

Se você estiver jogando a dificuldade Hard Action, você terá que usar os dois direcionais do controle analógico. Gire o direcional analógico da esquerda para ir para a direita e o da direita para ir para o esquerda. Para remar para frente, gire os dois direcionais analógicos em sincronia, sendo que o da esquerda deverá ser girado no sentido anti-horário e o da direita deverá ser girando no sentido horário. Obs.: cruzar o lago rapidamente será essencial para conseguir uma boa pontuação em seu Ranking.

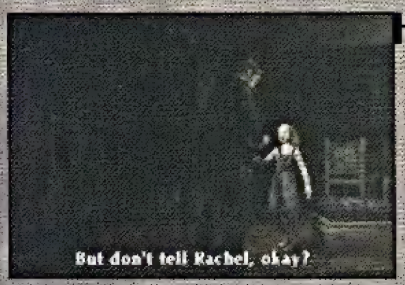


PARTE-C A verdade sobre Laura

Chegando do outro lado do lago, James Sunderland avistará o hotel Lake View onde ele e sua esposa Mary passaram férias há três anos atrás. Equipe sua Shotgun e siga na direção da fonte à esquerda, para pegar a "Little Mermaid" Music Box. Em seguida, entre no hotel e pegue o mapa no painel à esquerda. James Sunderland verá uma mensagem sobre o quarto 312 no terceiro andar, o quarto que ele e Mary ocuparam.

Vá para o Restaurant "Lake Shore" e investigue o piano para encontrar Laura, que dirá que está cansada de tanto andar. Ela pedirá para James Sunderland avisá-la quando ele encontrar Mary e também pedirá para ele não contar nada para Rachel, a enfermeira que cuidava de Mary e de quem Laura pegou duas cartas. Quando James Sunderland ler uma das cartas, ele descobrirá que Mary queria ir para um lugar calmo e tranqüilo assim que morresse.

Ele também descobre que Mary tratava Laura como uma filha adotiva e pediu para ela que gostasse de James Sunderland. Outro fato curioso na carta é que Mary felicitava Laura por seu aniversário de oito anos. James Sunderland imagina que o hotel Lake View seja o lugar calmo e tranqüilo de que Mary se referia. Então ele perguntará quantos anos Laura tem e a garotinha responderá que fez oito anos na semana passada.



PARTE-D Explorando os andares inferiores

Isso deixará as coisas ainda mais confusas para James Sunderland, pois isto significa que Mary não morreu há três anos atrás. Laura dirá que tem uma outra carta, mas descobre que a perdeu e sairá para procurá-la.

Vá pegar a **"Fish" Key** no prato que está sobre a mesa e saia do restaurante. O corredor estará cheio de criaturas, mate-as. Depois entre na penúltima porta da esquerda no final do corredor leste.

Mate mais duas criaturas e pegue quatro caixas de munição na dispensa. Volte ao corredor e desça através da escada em frente da porta por onde você entrou no hotel.

Você estará no andar B1, vá até o elevador pegar uma lata de **Thinner**. Volte ao primeiro andar e entre por uma das portas duplas nas laterais da escada, para chegar ao hall de entrada.

Verifique no balcão da recepção para encontrar uma carta informando sobre um Videotape que ele e Mary fizeram em suas férias. Depois entre na sala da recepção para pegar a Key To Room 312.

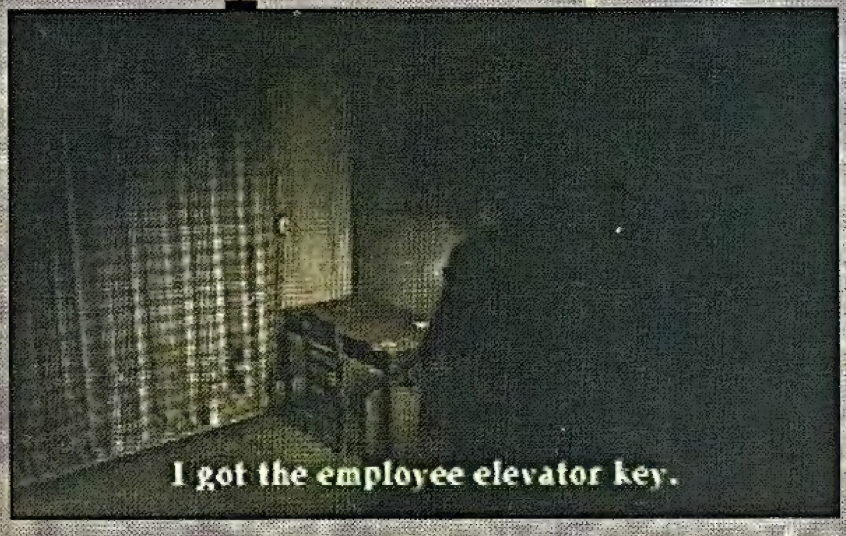
Ainda no hall de entrada haverá uma grande caixa de música em frente a escada. Ignore-a e suba a escada rumo ao segundo andar.

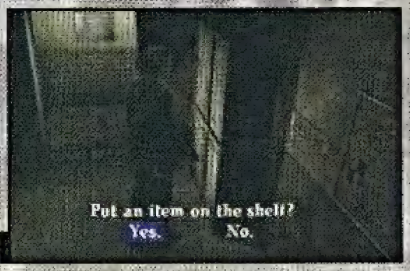
Entre através da porta à direita e em seguida, vá para a **Cloak Room** pegar alguns itens e examine uma maleta que está sobre o balcão.

PARTE-E Utilizando o elevador de serviço

Use a "Fish" Key para abrir a **maleta** e pegar a Key To Hotel Room 204 dentro dela. Visite a Reading Room para pegar mais itens espalhados (pegue duas caixas de munição no final do corredor). Agora vá para o quarto 204 e mate duas criaturas no caminho. Dentro do quarto, pegue a **Employee Elevator Key** sobre a escrivaninha. Use o buraco da parede para chegar ao quarto 202.

Haverá uma mala com um segredo, além de uma foto rabiscada que estará sobre a cama. Use o Thinner para limpar a foto e descobrir o segredo da mala. As possíveis palavras que formarão o segredo serão DOSE, DAMN, DOWN, HELL, HATE, LOVE ou KILL. Veja qual dessas palavras aparecerá na foto e use-a para abrir a mala e pegar a "Cinderella" Music Box. Agora vá para o lado norte deste andar, pegue um Health Drink e uma caixa de munição em frente do elevador (indicado pela letra E em seu mapa).





Na porta do corredor atrás do elevador, use a Employee Elevator Key. Dentro do recinto pegue mais dois Health Drinks, então entre no elevador e o alarme soará. Mexa no painel do elevador para encontrar uma nota, dizendo que o elevador só funcionará com uma única pessoa e sem nenhum peso extra. Fora do elevador haverá um **armário** vazio, examine-o e deixe todos os seus itens nele.

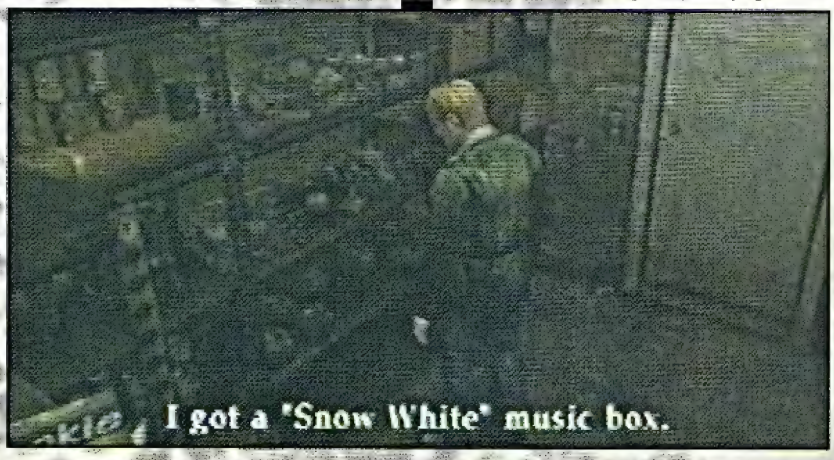
PARTE-F Encontrando as caixas de música

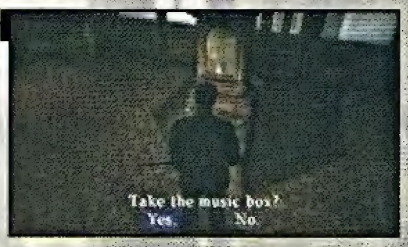
Use o elevador para descer até o primeiro andar e então pegue o mapa do hotel para empregados na parede à esquerda. Feito isso, vá para a despensa (Pantry) e pegue a "Snow White" Music Box na prateleira.

Agora vá para o Office e pegue o Videotape e o Can Opener dentro do cofre que está aberto. Vá investigar o Employee Lounge para pegar duas caixas de munição sobre a geladeira. Entre através da porta azul diante do Office e você estará na escada. Desça até o porão e siga em frente no corredor, desviando dos inimigos e entrando na segunda porta à esquerda, para chegar até a sala da caldeira (Boiler Room).

Dentro dela você pegará um First Aid Kit e a Bar Key pendurada embaixo de uma lâmpada. Verifique o seu mapa para se orientar e siga para a cozinha (Kitchen). Pegue os três Health Drinks e use a Can Opener na lata que está sobre o fogão, para pegar uma Lightbulb. Entre no Bar "Venus Tears", dê a volta no balcão e use a lâmpada no abajur perto da máquina de música. A porta ao fundo ficará iluminada, use a Bar Key para sair e então vá para o segundo andar e entre novamente na sala daquele elevador de serviços, para pegar seus equipamentos no armário.

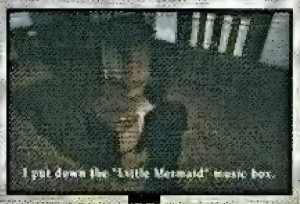
Volte para o hall de entrada e verifique a grande caixa de música em frente a escada. Note que haverá três encaixes na grande caixa de música e em cada uma delas você deverá usar uma das três caixas de música menores que você encontrou. Para isso, você deverá usar as caixas em uma determinada ordem para que a melodia toque corretamente.





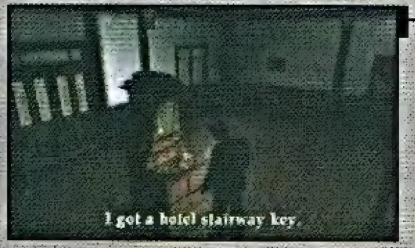
PARTE-G A chocante descoberta de James

Se você estiver jogando na dificuldade Easy ou Normal, a posição das caixas será "Cinderella" Music Box no canto esquerdo, "Snow White" Music Box ao centro e "Little Mermaid" Music Box no canto direito.



Na dificuldade Hard, coloque a "Cinderella" Music Box no canto esquerdo, "Little Mermaid" Music Box ao centro e "Snow White" Music Box no canto direito. Obs.: fique de frente para a grande caixa de música para que a ordem descrito funcione.

Conseguindo resolver este puzzle, ligue a grande caixa de música e você poderá pegar a Hotel Stairway Key. Vá para o segundo andar e suba através da escada diante da Cloak Room para chegar ao terceiro andar.



Ao abrir o portão, vá para o quarto 312 e use o Videotape no vídeo cassete ao lado da TV. James Sunderland assistirá a gravação que ele fez com sua esposa, quando estavam neste mesmo hotel há três anos atrás. Vendo a fita, James Sunderland verá uma cena dele estrangulando Mary. Finalmente ele entendeu que sua esposa não morreu por causa da doença... ele a matou. Quando a fita terminar, Laura entrará no quarto perguntando se James Sunderland já encontrou Mary. Ele responderá que ela se foi, que ele a matou e então ficará pedindo desculpas à Laura, que o chamará de assassino.

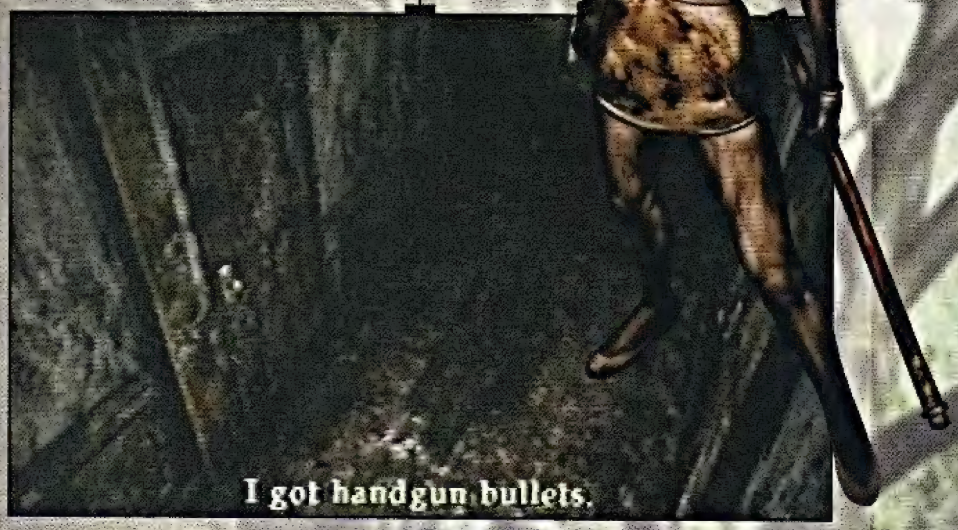
PARTE-H Explorando o lado oeste do hotel

A garotinha sairá em silêncio, enquanto James Sunderland ficará pensando. Subitamente o seu rádio começará e emitir sinais e ele escutará a voz de Mary chamando-o novamente. Saia do quarto e você notará que o ambiente parece que foi incendiado, além disso sua lanterna não funcionará mais.

Desça ao segundo andar e visite a Reading Room para encontrar um par de fones de ouvido. Examine-os para que James Sunderland escute uma conversa que ele teve com um dos médicos há três anos atrás a respeito de Mary, quando ele soube que ela teria pouco tempo de vida. **Obs.:** o fato de escutar esta conversa afetará o final do jogo (confira mais detalhes na seção Dicas).

Se você for investigar o corredor leste, os quartos 207 e 204 funcionaram como um teletransporte para o final ou o começo do corredor. O mesmo acontecerá com o quarto 202 que o levará para o quarto 219, no corredor do outro lado do hotel (o quarto 219 o levará para o quarto 220, mas se você entrar neste quarto voltará para o 207, enquanto o quarto 212 o levará de volta para o quarto 202).

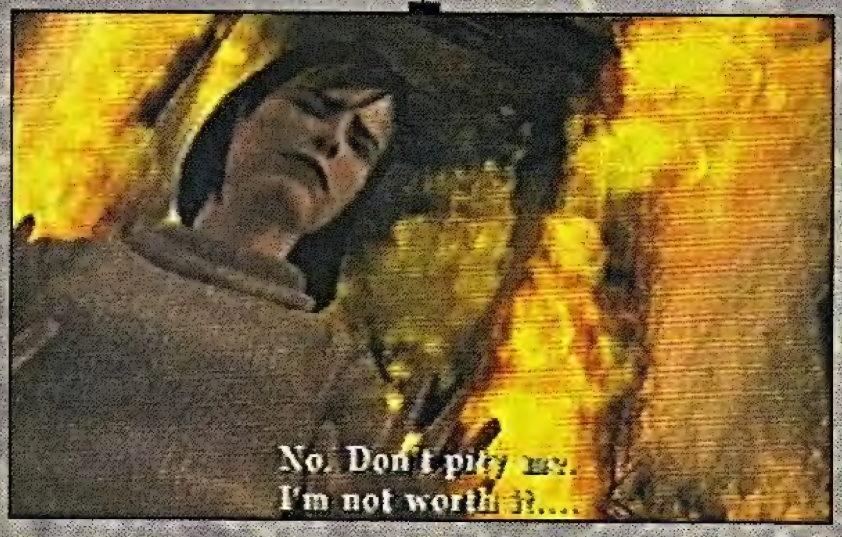
Chegando ao corredor oeste vá até o final e pegue duas Ampoules que estarão sobre a mesa, depois entre no elevador de hóspedes para pegar mais duas Ampoules na entrada.



PARTE-I A despedida de Angela

Use o elevador para chegar ao porão, que estará inundado. Algumas criaturas aparecerão por baixo da água, fuja rapidamente para o Bar "Venus Tears". Atrás do balcão você pegará alguns Health Drinks. Entre na cozinha para pegar algumas caixas de munição e um First Aid Kit que estarão ao lado do refrigerador. Abra a porta ao lado e vá para a escada, que estará em chamas e James Sunderland encontrará com Angela.

Eles terão uma longa conversa onde ela pensará que James Sunderland é a sua mãe, mas então ela voltará ao normal e pedirá desculpas. Angela agradecerá por ele ter salvado a sua vida, mas ela dirá que não tem como se salvar. James Sunderland tentará consolá-la, mas ela dirá a ele que há um jeito dele salvá-la. Caso ele se importe com ela e apague a culpa que a mãe disse que ela tem. Não ouvindo uma resposta, Angela tomará uma decisão radical e desaparecerá em meio as chamas. Após esta cena, volte por onde você veio, abrindo a porta novamente.



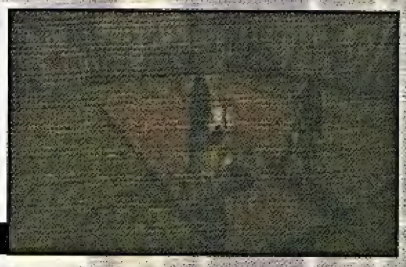
James Sunderland parece despertar de um transe e estará diante da mesma escada que não estará mais em chamas. Em seu lugar haverá uma escada de metal. Suba por ela até o primeiro andar do hotel, onde tudo parece ter sido destruído por um grande incêndio.

PARTE-J A marionete de Samael

Diante do banheiro feminino, você encontrará duas Ampoules, pegue-as e depois vá para a entrada do Manager's Office pegar duas caixas de munição. Abra a porta no final do corredor ao lado do Security Office e você sairá em um corredor com piso de metal.

Atravesse-o rapidamente e no final a porta o levará para uma sala com vários save points na parede. Verifique a sua localização no mapa, onde você verá que está perto do hall de entrada do hotel. Carregue o seu life e equipe o Hunting Rifle, depois abra a porta dupla ao lado. James Sunderland verá uma cena em que criaturas Pyramid Head matam Maria pela terceira vez. É então que ele percebe o que está acontecendo, alguma coisa na cidade está brincando com os seus sentimentos, mostrando a ele que sua vida depende muito de Mary. James Sunderland decide então por um fim a essa auto-punição. Agora ele entende o que Eddie Dombrowski quis lhe dizer.

Você terá que enfrentar dois Pyramid Head de uma única vez. Atraia-os para um dos cantos, depois corra para o canto oposto e dê dois tiros. As criaturas possuem uma vida única, então atire em qualquer um deles repetindo a mesma estratégia de ataque até derrotá-las.



Procure correr para os lados logo depois que atirar, para evitar o ataque das criaturas. Se você estiver jogando na dificuldade Hard, a batalha será bem difícil e demorada.

PARTE-K A verdade esquecida

Quando as criaturas Pyramid Head se matarem, examine seus corpos para pegar o Rust-Colored Egg e o Scarlet Egg. Use estes dois itens para abrir as duas portas ao fundo. Entre por uma das portas e vá até a porta seguinte, que dará acesso a um longo corredor. Enquanto você estiver atravessando o corredor, James Sunderland se lembrará de uma conversa que teve com sua esposa Mary há três anos atrás. Nesta conversa, Mary parece estar fora de controle e ignora os gestos de gentileza dele. Ela pedirá para que ele a mate, ao invés de deixá-la sofrer, morrendo aos poucos no hospital através do uso das drogas e medicamentos. Este pedido foi chocante demais para James Sunderland, que foi embora em silêncio. Mary ficou pedindo para ele voltar e ajudá-la a morrer. A mudança da postura de Mary fez com que ele entrasse em uma profunda depressão, que o fez esquecer as lembranças difíceis que tinha de sua esposa Mary até receber aquela carta, que pedia para ele vir até a cidade de Silent Hill... Obs.: se você ouvir toda a conversa neste corredor, isso afetará o final do jogo.

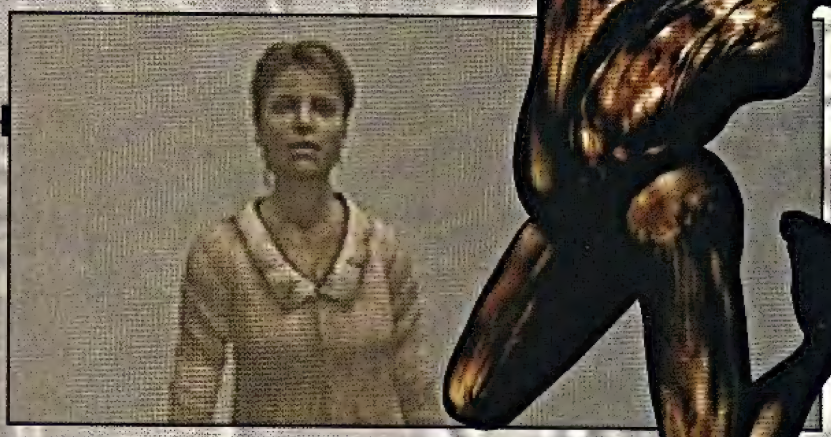
Você poderá ficar parado para ouvir toda a conversa ou então entrar na próxima porta, antes que a conversa termine (confira mais detalhes na seção Dicas). Independente de sua escolha, ao cruzar este imenso corredor e no final abrir uma porta, você chegará em um local com uma escada de metal que o levará para o topo de um prédio.

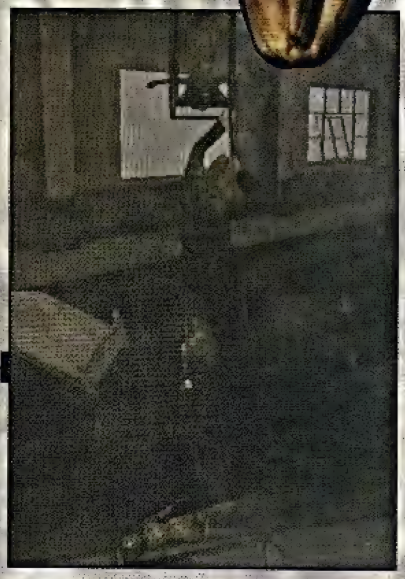
PARTE-L O confronto com o mal

Subindo a escada, James Sunderland encontrará o responsável por sua punição, que está usando de seus sentimentos e a imagem de sua esposa **Mary**.

Dependendo do final que você fizer, James Sunderland poderá descobrir que a pessoa que está usando a imagem de sua esposa é Maria e que esta na verdade é o disfarce do demônio Samael. Independente do final que você escolheu, James Sunderland descobrirá a verdade e caberá a ele aceitá-la ou não. Mesmo assim, você terá que enfrentar uma das formas de Samael, que usará a imaginação de James Sunderland para se transformar em uma mulher aprisionada em uma cama de hospital.

O monstro ficará voando ao redor da sala e você poderá acertá-lo usando o Hunting Rifle ou a Shotgun. O monstro terá três formas de ataque, um deles será uma nuvem de **insetos** pretos que voarão sobre James Sunderland, deixando-o paralisado. Para evitá-los, corra de um lado para o outro da sala. O segundo ataque do monstro será usar seu tentáculo para tentar estrangular James Sunderland. Enquanto que no terceiro ataque, o monstro usará o seu tentáculo para atingi-lo.





Se você for pego por qualquer um desses ataques, fique apertando os botões de seu controle para se livrar e mantenha atenção constante em seu life. Quando a batalha terminar, o monstro cairá no chão repetindo inúmeras vezes o nome de James Sunderland. Tudo que você terá que fazer é dar o tiro de **misericórdia** e assistir ao final do jogo que você construiu ao longo da estratégia. Mas independente de qual for o final, você se surpreenderá com cada um deles pelo grande envolvimento emocional que o jogo produz ao jogador, brincando com a sanidade de James Sunderland.

DICAS

MODO EXTRA RIDDLE

Se você terminar o jogo nos modos de dificuldades **Easy**, **Normal** e **Hard**, jogue uma quarta vez na dificuldade **Hard** e você habilitará o modo **Extra**. Jogando nesta dificuldade, alguns puzzles serão resolvidos com respostas completamente diferentes, mas usando a mesma lógica descrita na estratégia.

HABILITANDO ITENS SECRETOS

Ao terminar o jogo uma vez, você poderá encontrar novos itens em certas localidades do jogo quando jogar novamente, desde que você dê um loading no último jogo após terminá-lo.

Você poderá pegar a arma Chainsaw ao terminar o jogo uma vez. Quanto ao item Hyper Spray, você terá que fazer um mesmo final mais de uma vez ou então jogar na dificuldade **Hard Action** e **Hard Riddle**. A cor

do spray e seu efeito serão diferentes de acordo com o seu Ranking. Se a cor do spray for branco, apenas imobilizará alguns inimigos temporariamente.

Se for de cor amarelo, você poderá imobilizar as criaturas Doormen e Eddie Dombrowski (na primeira parte da batalha). Se a cor do spray for roxa, ele imobilizará todos os inimigos e também as criaturas Pyramid Head e Eddie Dombrowski (na segunda batalha). Caso consiga um Ranking perfeito, o spray será verde e matará qualquer monstro do jogo. **Obs.**: se você borrifar o spray amarelo ou roxo em mais de uma criatura Mannequin, eles lutarão entre si.

ESCOLHENDO O SEU FINAL

Em Silent Hill 2, você poderá fazer até quatro finais diferentes e um quinto que é secreto. Alguns finais só poderão ser vistos depois que você terminar o jogo no mínimo uma vez. Diferente do primeiro jogo, Silent Hill 2 não possui uma definição de finais classificados como Bad, Bad + ou Good.

Definir um final neste jogo dependerá muito de seu desempenho e de suas ações durante a estratégia. Se você terminou o jogo uma vez seguindo a estratégia, então saberá onde as suas ações e escolhas influenciarão na definição do final desejado. O terminar o jogo uma vez e jogar novamente, você encontrará um novo documento no apartamento 205 do prédio Wood Side, entitulado Searching for Another Conclusion.

Nele, você ficará sabendo sobre o final **In Water**, **Maria** ou **Leave** (não existe menção sobre o final **Rebirth** ou **Dog**). Aqui numeramos os finais para facilitar a sua orientação, então confira uma descrição de como fazer cada um deles.

FINAL 1 - "MARIA"

1º) Vá imediatamente para o Pete's Bowl-A-Rama, após encontrar Maria no Rosewater Park (evite pegar itens que não estejam na mesma direção do estabelecimento, ao longo da Av. Nathan e também não corra). 2º) Enquanto estiver na companhia de Maria, faça com que ela sofre a menor quantidade de danos possível (não deixe ela ser atacada por monstros). 3º) Procure passar bastante tempo com Maria quando estiver indo para o Pete's Bowl-A-Rama e também quando estiver no hospital, antes de deixá-la no quarto S3. 4º) Quando James Sunderland deixar Maria no quarto S3, procure visitá-la com freqüência. 5º) Quando você deixar Maria na cela dentro do labirinto, tente entrar novamente. 6º) Não escute todo a conversa no corredor, após a batalha contra os dois Pyramid Heads (entre através da porta no final do corredor antes da conversa terminar).

FINAL 2 - "IN WATER"

1º) Assim que obter a Angela's Knife, entre em seu inventário e examine este item. 2º) Leia o diário jogando em um dos cantos do telhado do hospital. 3º) Mesmo que você sofra danos que deixem os batimentos cardíacos de James Sunderland acelerado, não use itens de cura imediatamente. Procure explorar vários quartos antes de se curar. 4º) Escute a conversa do gravador usando os fones de ouvido dentro da Reading Room, após ver o Videotape no hotel Lake View. 5º) Escute toda a conversa no corredor, após a batalha contra os dois Pyramid Heads.

FINAL 3 - "LEAVE"

1º) Carregue seu life sempre que precisar e procure evitar que seu status fique em vermelho. 2º) Evite enfrentar criaturas usando armas manuais sempre que possível, para evitar sofrer algum dano. 3º) Em seu inventário, examine a carta e a foto de Mary antes e depois de encontrar Maria no Rosewater Park. 4º) Vá diretamente para o Pete's Bowl-A-Rama o mais rápido possível, após encontrar Maria no Rosewater Park. 5º) Acerte Maria duas ou três vezes usando a Wooden Plank. 6º) Leve Maria o mais rápido possível para o quarto S3 no terceiro andar do hospital. 7º) Escute toda a conversa no corredor, após a batalha contra os dois Pyramid Heads.

FINAL 4 - "REBIRTH"

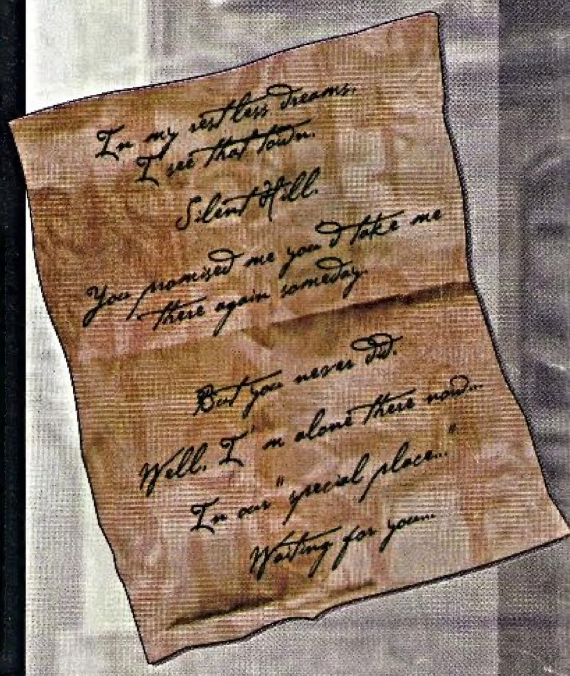
Para habilitar este final, você terá que terminar o jogo uma vez e então começar uma nova partida após o último save no final do jogo. Feito isso, termine o jogo encontrando os quatro novos itens que são: **White Chrism** (encontrado na cozinha do quarto 105 no primeiro andar do prédio Blue Creek, onde você se encontra com Angela pela segunda vez), **Book of Lost Memories** (encontrado no gabinete do lado de fora do posto de gasolina Taxxon, ao lado do carro onde é pego a arma Steel Pipe), **Obsidian Goblet** (encontrado dentro do Silent Hill Historical Society sobre um gabinete na sala dos quadros) e **Book of Crimson Ceremony** (encontrado na estante de livros, dentro da Reading Room no segundo andar do hotel Lake View, após assistir ao Videotape).

FINAL 5 - "DOG"

Para fazer este final secreto, primeiro você deverá conseguir os três finais: **Leave**, **Maria** e **In Water** ou então **Rebirth**. Desta forma, você poderá pegar a Dog Key na casinha de cachorro que aparecerá no terreno do lado direito do Jack's Inn, na Av. Nathan. Feito isso, chegue até o hotel Lake View e use a Dog Key para entrar na Observation Room, localizado no terceiro andar após assistir o Videotape. Este final é totalmente fora de lógica e muito engraçado, mas não vamos contar para não estragar a surpresa.

HABILITANDO OPÇÕES SECRETAS

Ao terminar o jogo uma vez, entre no Options e aperte o botão **L1** ou **R1** para abrir o Extra Options. Lá você encontrará duas novas opções, que são o **Bullet Adjust** (você poderá aumentar a quantidade de munição encontrada em cada caixa de munição) e **Noise Effect** (deixa o jogo com melhor qualidade visual).

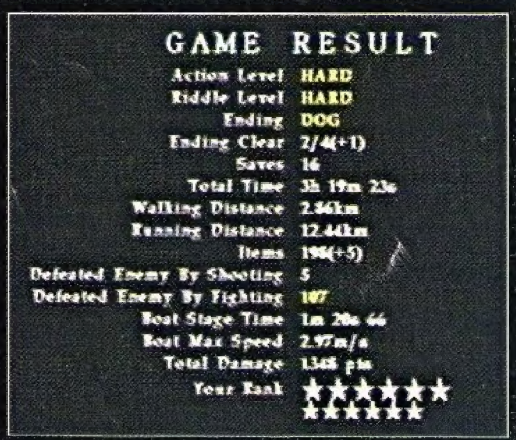


OBTENDO UM RANKING PERFEITO

Uma vez que você terminar o jogo Silent Hill 2, uma tela de Ranking aparecerá após os créditos finais (só não aparecerá se você jogar na dificuldade Beginner Action).

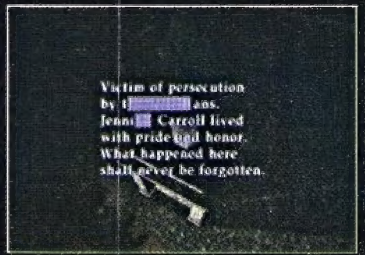
Seu jogo será avaliado de acordo com suas ações, além do nível de dificuldade. As melhores pontuações serão marcadas com letras douradas e para você atingir o Ranking perfeito, eis os nove requerimentos necessários:

1º) Jogue na dificuldade Hard Action e Extra Riddle. 2º) Salve o seu progresso no jogo duas vezes ou menos. 3º) Pegue pelo menos 100 itens durante o jogo. 4º) Faça os cinco finais do jogo. 5º) Termine o jogo em três horas ou menos. 6º) No evento do barco, atravesse o lago Toluca em um minuto e trinta segundos ou menos. 7º) Mate pelo menos 45 inimigos usando armas manuais e 45 inimigos usando armas de fogo. 8º) Pegue a Chainsaw, Dog Key e o Hyper Spray. 9º) Você não poderá sofrer mais que 500 pontos de dano durante todo o jogo.



DOCUMENTOS E NOME DE RUAS

Muitos dos documentos encontrados durante o jogo, estão parcialmente ilegíveis. Uma vez que você fizer os cinco finais do jogo, ao jogar pela sexta vez todos os documentos encontrados estarão legíveis. Muitas das ruas do jogo possuem nomes de autores de livros famosos, como Lewis Carroll, Lindsey Davis, Thomas Harris, Ruth Rendell, John Sandford, David Wiltse e Andrew Vachss.



ANUNCIE AQUI

SANDOVAL GAMES

BRINQUEDOS, ACESSÓRIOS
E MANUTENÇÃO EM GERAL

Compra, Venda e Troca de Fitas e Acessórios
para Video Games em Geral

Sega Saturn - Nintendo 64 - Playstation
Rua Dona Primitiva Vianco, 207
Fone: 3681-8164
Centro - Osasco - SP

DRAGOON GAMES

- TUDO EM VÍDEO-GAMES
- FINANCIAMOS ATÉ 6 VEZES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- DESTRAVAMOS PLAY 2
- CDS EM PROMOÇÃO

TEL. (0XX11) 3846-1470 / 3846-4375
RUA SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. I.501)
Sedex para todo o Brasil
www.dragoon.com.br

PLANET GAMES

Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos
PS2, PS1,
Xbox, DC,
GC, N64,
GBA,
Acessórios em geral
FACILITAMOS O PAGAMENTO
5X Cheque ou Cartão até 10X
Despachamos via Sedex
Assistência Técnica
Fone: (0**11) 6987 2641 / 6949 5195
www.planetshopping.com.br
Av. Mendes da Rocha, 95
Vl. Sabrina - SP

ROCK LASER
Games
Venda, Troca e Compra
VIDEO GAMES NOVOS
E SEMINOVOS
Playstation 2, GameCube,
Xbox, PS One, Nintendo 64,
Dreamcast e outros
Tudo com garantia
despachamos via Sedex
Rua Araritaguaba, 1118 - Vl.Maria
PABX: 11-6954.4332
Aceitamos Cartões de Crédito!

FRATELLO GAMES
Assistência Técnica Especializada

- Desbloqueio,
- Transcodificação,
- Consertos em Geral,
- Orçamento feito na hora,
- Componentes para Consertos,
- Acessórios em Geral,
- Venda - Troca - Compra

Facilitamos o Pagto
Atendemos via
Sedex p/ todo o Brasil
Loja 1
Rua Sta. Ifigênia, 295
2 Andar - Sala 215 e 216
Fone: (11) 3362-2206
Fone/Fax: (11) 3224-9418
Loja 2
Rua Sta. Ifigênia, 304
Box 1 - Fone: (11) 222-9755
Centro - São Paulo
Cep: 01207-001
Visite nosso site
www.fratellogames.com.br

LEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDA DE ACESSÓRIOS
E COMPONENTES PARA VIDEOGAMES
Assistência Técnica
Especializada Em
Videogames
Todos os Sistemas
Desbloqueio
Transcodificações
Consertos em geral
VENDA * TROCA * COMPRA
Tel.: (0**61) 3033-6784 ou 351-8725
CSD - L14 - Loja 2 - Taguatinga Sul - DF

Fone: 3641-0444 / 0448

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEOGAME

Ligue para nós

Os melhores preços e condições, todas as marcas e sistemas, os mais recentes lançamentos, toda linha de acessórios sempre um atendimento personalizado

PROGAMES

LOJAS FRANQUEADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 3831-0444

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 3322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 3941-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

GOIÁS

GOIANIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5 - TEL.: (0**62) 275-7700 (SETOR BUENO)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPAGNAT)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS 7707 - LOJA 104 - BI 01 - TEL.: (0**21) 2438-8317 (SHOP. MILEN.)

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 2462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 2596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 2569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROI - R. MAREZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 2610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 2242-8887 (GALERIA MARCH.)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 996 - LOJA 5 - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 - TEL.: (0**47) 433-7429 (CENTRO)

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Consulte-nos

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - e-mail: falecom@progames.com.br**

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000